



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

**Joukkoistaminen ja verkon parvet
nuorisotyön välineinä**

HypeCon-toiminta ja Impulssi-toimintamalli

Mika Joensuu

Järjestö- ja nuorisotyön koulutusohjelma YAMK (90 op)

04 / 2014

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Järjestö- ja nuorisotyön koulutusohjelma ylempi AMK

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Mika Joensuu	Sivumäärä 86 ja 1 liitesivu
Työn nimi Joukkoistaminen ja verkon parvet nuorisotyön välineinä – HypeCon-toiminta ja Impulssi-toimintamalli	
Ohjaava(t) opettaja(t) Merja Kylmäkoski	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Humanistinen ammattikorkeakoulu / Eeva Sinisalo-Juha	
Tiivistelmä <p>Yhteiskunta muuttuu jatkuvasti ja tulevaisuudessa muutos tapahtuu yhä nopeammassa tahdissa. Eri- laiset muutokset perustuvat usein teknologian kehitykseen ja ne vaikuttavat muun muassa ihmisten välisiin sosiaalisiin suhteisiin, aikakäsityksiimme, työelämään sekä palvelutuotantoon. Kehittyvät palve- lutuotannon menetelmät tarjoavat myös nuorisotyölle uusia mahdollisuuksia. Näitä ei kuitenkaan ole osattu aktiivisesti hyödyntää nuorille tarjottavien palveluiden todelliseksi kehittämiseksi.</p> <p>Tämä opinnäytetyö on toimintatutkimuksen kautta toteutettu kehittämistyö, jossa käsitellään erityisesti joukkoistamisen (<i>crowdsourcing</i>) mahdollisuuksia kunnallisessa nuorisotyössä. Työ perustuu Hyvin- källä toteutettuun HypeCon-toiminnan kehittämiseen, jonka kautta työssä on luotu myös laajempi ja yleistettävämpi nuorisotyön Impulssi-toimintamalli. Kehittämistyössä on hyödynnetty erilaisia työelämän kehittämismenetelmiä, joiden avulla on kerätty aineistoa sekä nuorilta että toiminnassa mukana olleilta nuorisotyöntekijöiltä.</p> <p>Työssä keskeisenä sisältönä oleva joukkoistaminen on menetelmä, jonka avulla organisaatio antaa erilaisia tehtäviä vapaaehtoisen joukon toteutettavaksi verkon kautta. Kaikki verkossa tapahtuva yh- teiskehittäminen tai asiakkaiden osallistaminen ei kuitenkaan ole joukkoistamista, vaan siihen liittyy sekä tietoinen toiminnan käynnistäminen että todellisen vallan sijoittuminen organisaation ja toteutta- van joukon välille. Joukkoistamisen kautta syntyy uusia sosiaalisia yhteenliittymiä, parvia, joissa jaettu- ja arvoja ja kokemuksia merkittävämpää on yhteinen toiminnallinen päämäärä.</p> <p>Verkon parvet syntyvät ja toimivat tietyn asian toteuttamiseksi, minkä jälkeen ne joko lopettavat toimin- tansa tai alkavat kehittyä yhteisöiksi. Yhteisöllisyydessä voi kuitenkin parven ja joukkoistamistoiminnan kannalta olla negatiivisia seurauksia. Yhteisö pyrkii toiminnassa kohti yhdenmukaisuutta, jolloin katoaa osa ryhmän kyvystä uusiin ja luoviin ratkaisuihin. Lisäksi olemassa olevaan yhteisöön on vaikeampi osallistua kuin parvimaiseen yhteenliittymään.</p> <p>Nuorisotyön näkökulmasta verkko tarjoaa helposti osallistuttavan, matalan kynnyksen toimintaympäris- tön. Siellä toteutettavien palveluiden ei kuitenkaan tarvitse olla pelkkiä sähköisiä versioita reaali- maailman palveluista, vaan ympäristö mahdollistaa täysin uudenlaisten palveluiden luomisen. Näiden kehit- tämässä tulisi ottaa nuoret mukaan sekä toiminnan suunnitteluun että sen toteutukseen.</p> <p>HypeCon toimii opinnäytetyössä case-esimerkkinä uudenaikaisesta nuorisotyön sisällöstä, joka pohjautuu joukkoistamiseen ja verkon parviin. Se kytkeytyy samalla kiinteästi nuorisotyön perustehtäviin, nuorten yksilöllisen ja sosiaaliseen kasvun ja kehittymisen tukemiseen. Impulssi on puolestaan HypeCon- toiminnan pohjalta luotu yleistettävissä ja monistettavissa oleva toimintamalli, jonka avulla etenkin kun- nallisen nuorisotyön toimijat voivat hyödyntää joukkoistamisen mahdollisuuksia oman kuntansa palve- luiden kehittämisessä.</p> <p>Työn tilaajana toimii Humanistinen ammattikorkeakoulu, minkä lisäksi merkittävänä yhteistyötahona työn toteutumisen kannalta on toiminut Hyvinkään kaupungin Nuorisopalveluiden työyhteisö.</p>	
Asiasanat joukkoistaminen, kehittäminen, nuoret, nuorisotyö, sosiaalinen media	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Master's Degree in NGO and Youth Work

ABSTRACT

Author Mika Joensuu	Number of Pages 86 + 1
Title Crowdsourcing and Internet's Flocks as Tools for Youth Work – HypeCon and Impulssi-Blueprint	
Supervisor(s) Merja Kylmäkoski	
Subscriber and/or Mentor HUMAK University of Applied Sciences / Mrs. Eeva Sinisalo-Juha	
<p>Abstract</p> <p>Society is changing constantly and in the future this change will become even faster. Different changes are often based on technological development and they affect people's social relations, perceptions of time, work and service production. New ways of producing services offer new possibilities also for youth work, although in practice these possibilities haven't actively been used to improve youth services.</p> <p>This study has been done as an action research based development and it is about the possibilities of crowdsourcing for the youth work done by municipalities. The work is based on HypeCon-activities of Hyvinkää City Youth Department. Through it has also been created a wider and more general Impulssi-blueprint. In the study there have been used different developmental tools to collect data from both youths and youth workers who have participated in the activities.</p> <p>Crowdsourcing is a method for an organization to give different tasks for a voluntary group to solve online. All co-creation or participation on the internet is not crowdsourcing, as it requires conscious decisions from the organization. Also the locus of power should be between the organization and the crowd. Crowdsourcing creates new social groups, <i>flocks</i>, where fulfilling the common goal is more important than shared values or experiences.</p> <p>Flocks are created to fulfill a certain goal and afterwards they either cease to exist or start to evolve into communities. Sense of community can have negative influences for the flock and the process of crowdsourcing. Communities try to act uniformly, which can have negative impact for group's ability of finding new and creative solutions to tasks or problems. Existing communities are also more difficult to join than the flocks.</p> <p>For the youth work internet offers an easy-to-participate environment to provide services. These services shouldn't just be digital versions of the services provided offline, as the internet offers entirely new possibilities for creating services.</p> <p>In this study HypeCon acts as an example case of this kind of a new youth work that is based on the crowdsourcing and the internet's flocks. At the same time it fulfills the youth work's main missions: supporting youths in their social and personal development and growth. Impulssi on the other hand is a more general blueprint that can be used to start crowdsourcing youth work on different cities or municipalities.</p> <p>The subscriber of the study is HUMAK University of Applied Sciences. The co-operation of Hyvinkää City Youth Department was also in large role for the success of the study.</p>	
Keywords Crowdsourcing, Social Media, Youths, Youth Work	

SISÄLLYS

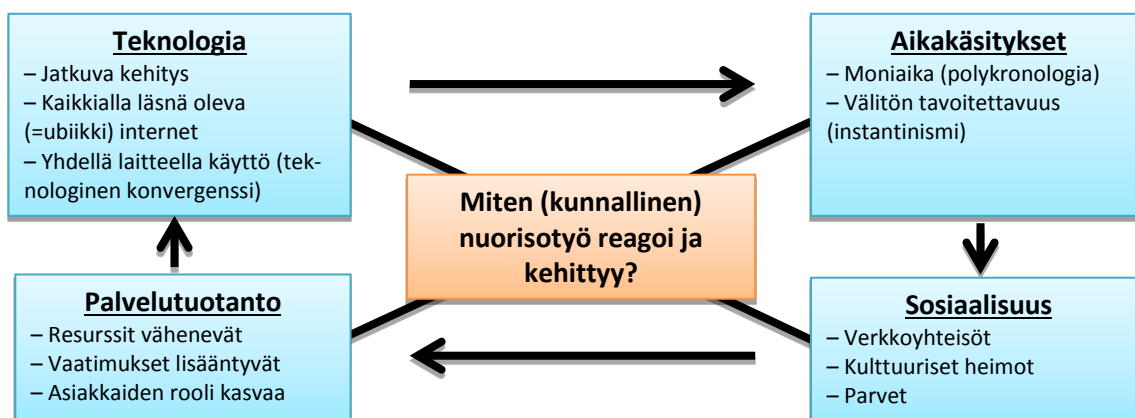
1 JOHDANTO	6
1.1 Aiheen valinta ja sen tarkentuminen	9
1.2 Omat oppimis- ja ihmiskäsitykseni ja niiden vaikutus kehittämistyöhöni	10
1.2.1 Konstruktivistinen oppiminen ja kokemuksellinen oppimiskäsitys	11
1.2.2 Ajallisen kokonaisuuden ihmiskäsitys	12
1.3 Kehittämistyön tutkimuskysymykset	13
1.4 Opinnäytetyön rakenne	14
2 HYPECON -TOIMINNAN TAUSTA	15
2.1 HypeConin synty	15
2.2 Toiminnan kohderyhmä	17
2.3 Sosiaalisen median hyödyntäminen tapahtumasunnittelussa	18
2.4 Toimintatavan kehittämisen tarve	19
3 KEHITTÄMISTYÖN TUTKIMUSSTRATEGIAT JA -MENETELMÄT	21
3.1 Laadullinen tutkimus ja sen erityispiirteet	21
3.2 Toimintatutkimus ja työelämän kehittäminen	22
3.2.1 Emansipatorinen tavoite	23
3.2.2 Tutkijan rooli toimintatutkimuksessa	24
3.3 Realistinen evaluaatio ja sen hyödyntäminen	25
3.4 Palvelumuotoilu toiminnan kuvauksessa	25
4 TEOREETTINEN VIITEKEHYS	26
4.1 Tulevaisuuden ja sen tutkimuksen tulokulma	27
4.1.1 Aikakäsityksen ja tavoitettavuuden muutokset	28
4.2 Palvelutuotannon muutoksen tulokulma ja joukkoistaminen	29
4.2.1 Asiakkaat palveluita kehittämässä ja tuottamassa	30
4.2.2 Tuotannon mittakaavaedut ja koettu laatu	31
4.2.3 Joukkoistaminen	32
4.2.4 Joukkoistamisen määrittelyä	34
4.2.5 Joukkoistettuun toimintaan osallistumisen syyt	36
4.3 Nuorisotyön ja sosiaalisuuden tulokulma	38
4.3.1 Nuorisotyön tehtävät	38
4.3.2 Nuorisotyön monet muodot	41
4.3.3 Kulttuurinen nuorisotyö: <i>”(hallittua) kaaosta ja luovaa hulluutta”</i>	42
4.3.4 Verkko nuorisotyössä ja verkkonuorisotyö	43
4.3.5 Nuorisotyön osallisuustoiminta ja sen mahdollisuudet	44
4.3.6 Verkon sosiaaliset yhteenliittymät	46
5 KEHITTÄMISTYÖTÄ OHJAAVAN AINEISTON KERUU	49
5.1 HypeCon 2013-tapahtuman asiakaspalautteet	51
5.2 Työpajat kehittämistyössä	53
5.2.1 Työpajojen kehittämismenetelmät käytännössä	54
5.3 SWOT-analyysin tulokset ja niiden tarkastelu	57
5.4 Kuusi ajatteluhattua -menetelmän aineiston analyysi	60

5.5 Kysely toiminnassa mukana olleille nuorille	62
5.5.1 Sosiaalisten syiden merkitys toiminnassa	63
5.5.2 Toiminnan suunnittelu ja työnjako	64
5.5.3 Hyödyt, omien taitojen käyttö ja uuden oppiminen	65
5.5.4 Nuorisotyön rooli ja ohjelman kiinnostavuus	66
6 KEHITTÄMISTYÖN LOPPUTULOS - CASE: HYPECON	67
6.1 HypeCon-toiminnan käynnistyminen ja toistuvuus	68
6.2 HypeConin asiakasryhmät	70
6.3 HypeConin prosessit	71
6.4 Palvelumalli (Service Blueprint)	73
7 IMPULSSI-TOIMINTAMALLI	75
7.1 Impulssi-toimintamalli ja nuorisotyön rooli	76
7.2 Impulssin rakenne	78
7.3 Vastaaminen ajan vaatimuksiin ja mahdollisuuksiin	79
8 LOPUKSI	81
LÄHTEET	83
LIITTEET	87
Liite 1: Kahdeksanlokeroinen SWOT-analyysi	87

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena on Hyvinkään kaupungin Nuorisopalveluiden HypeCon-toiminnan kehittäminen ja sen pohjalle rakentuvan Impulssi-toimintamallin luominen. Kyseiset toimintatavat ovat esimerkkejä nykyhetkessä tapahtuvasta nuorisotyön reagoinnista tulevaisuuden yhteiskunnallisiin ja teknologisiin muutoksiin. Molemmissa toiminnoissa prosessi toteutuu käyttäjien ehdoilla sekä heille tutuilla välineillä, sisältäen samanaikaisesti useita nuorisotyön osa-alueita. Niissä voidaan hahmottaa eri nuorten kohdalla osallisuus- ja kulttuuritoimintaa, kohdennettua yksilötoimintaa, mediakasvatusta sekä verkkonorisotyötä. Ne ovat myös käytännön esimerkkejä siitä, miten yleensä laajasti (jopa valtakunnallisesti) toimineet verkkonorisotyön menetelmät siirretään osaksi paikallista nuorisotyötä.

Kunnallinen nuorisotyö tarvitsee uusia toimintatapoja vastatakseen ajan haasteisiin. Ympäröivä yhteiskunta on muuttunut paljon teknologisen kehityksen, ihmisten aikakäsitysten, palvelutuotannon ja siihen kohdistuvien odotusten sekä ihmisten välisen sosiaalisuuden suhteen (Kuva 1). Reagoidakseen näihin muutoksiin tulisi nuorisotyön katsoa palvelutuotannon kehittämisessä ympärilleen ja etsiä haasteisiin vastauksia uusista näkökulmista. Esimerkiksi erilaiset yhteiskehittämiseen perustuvat menetelmät ovat nousseet kaupallisessa palvelutarjonnassa merkittävään rooliin asiakkaiden todellisiin tarpeisiin vastaamiseksi ja sitä kautta palveluiden koetun laadun lisäämiseksi (Tuulaniemi 2011, 40, 54). Tämä kehityssuunta on ollut nuorisotyössä melko vähän hyödynnetty.



© Mika Joensuu

Kuva 1. Teknologiset ja yhteiskunnalliset muutokset, jotka aiheuttavat haasteita kunnalliselle nuorisotyölle. Eri muutokset eivät ole toisistaan irrallisia, vaan ne kytkeytyvät toisiinsa.

Nuorisotyöllä on toimijana erityinen rooli, sillä se sijoittuu aikuisten ja nuorten maailman rajapinnoille. Se kytkeytyy samanaikaisesti sekä nuorten maailmaan, mutta myös siihen aikuisten maailmaan, johon nuoret ovat siirtymässä ja jota he haastavat uudenalaiseen ajatteluun. (Wrede 2011, 7.) Kaiken kaikkiaan nuorisotyö toimii yhteiskunnassa merkittävämmässä ja tunnustetummassa roolissa kuin milloinkaan aikaisemmin. Toimialan merkittävyyden kasvu on näkynyt monella tavalla sekä puheen tasolla, strategisissa linjauksissa että käytännön toimenpiteissä, kuten tasavallan presidentti Sauli Niinistön tukemassa Ihan tavallisia asioita -kampanjassa tai etsivän nuorisotyön merkityksen lisääntymisessä. Nuorisotyö on myös ammattimaistunut ammattikuvien tarkentumisen ja monipuolistumisen, alan koulutuksen kehittymisen sekä työntekijöiden koulutustason lisääntymisen kautta (Cederlöf 2007, 38; Hoikkala & Sell 2007, 10).

Samanaikaisesti käytännön kokemus on osoittanut, että monissa nuorisotyön palveluissa on ongelmana nuorten saaminen mukaan toimintaan. Nuorisotyön eetos perustuu nuorten vapaa-ajassa toimimiseen ja vapaaehtoiseen osallistumiseen, voluntarismiin (Nieminen 2007, 34). Yleisten nuorisotyöllisten palveluiden on oltava siten riittävän kiinnostavia ja motivoivia nuorten saamiseksi toimintaan mukaan. Nuorisotyön tulee olla valmis uusiutumaan ja suuntaamaan palveluitaan yhä kasvavammalle joukolle perinteisen nuorisotyön ulkopuolelle jääviä nuoria. Haasteena on luoda vähenevillä resursseilla uusia nuoria kiinnostavia palveluita, joilla tuetaan nuorisotyön keskeisiä tavoitteita, kuten nuorten elämänhallintaa ja aktiivista osallistumista. Suurena kysymyksenä on, pystytäänkö näihin odotuksiin vastaamaan nykyisillä nuorisotyön menetelmillä?

Nuorisotyön yhtenä haasteena on huomioida nuoret samanaikaisesti sekä joukkoina että yksilöinä, erilaisine tarpeineen, kykyineen ja mahdollisuuksineen. Tämä ilmenee nuorisotyön personalisaatio- ja sosialisatiofunktioissa, joiden kautta tuetaan samanaikaisesti nuoren kasvua sekä yksilönä että yhteisöidensä ja yhteiskuntansa jäseneksi. Nuorisotyön historiassa monet toiminnot ovat tavoittaneet erityisesti aktiivisia ja hyväosaisia nuoria; työn tulisi kuitenkin huomioida palveluissaan myös ne nuoret, jotka ovat erityisen tuen tarpeessa. (Emt., 23–26.) Jotta nuorisotyö ei kohdentuisi vain pienen ryhmän tarpeisiin vastaavaksi palvelutuotannoksi, tulisi nuorisotyön palveluiden rakentua niin, että suurin

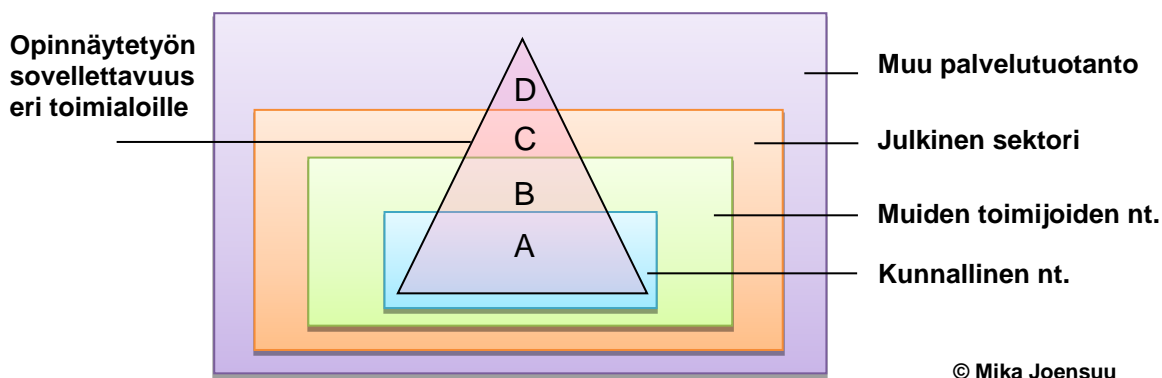
osa nuorista kokisi ne jollain tasolla omakseen. Osallistumisen tulisi olla sekä mahdollisimman helppoa että nuorten kannalta motivoivaa.

Jotta nuorisotyö vastaisi mahdollisimman monien nuorten tarpeita, tulisi kaikille nuorille mahdollistaa mukanaolo sekä toiminnan suunnittelussa, toteutuksessa, kehittämisessä että arvioinnissa haluamallaan panoksella ja erilaisissa rooleissa (Laine ym. 2011, 108). Liiketoiminnassa puhutaan *massaräätlöinnistä*, jossa tuotteet ja prosessit suunnitellaan nopeiksi ja varioitaviksi (Harju 1999,43). Palvelutuotannon massaräätlöinnissä kyse on suurien joukkojen palvelemisesta, mahdollistamalla samanaikaisesti yksittäisen asiakkaan erityistarpeiden huomiointia. Nuorisotyössä toimintaa tulisi järjestää joukoille, mutta samalla tarjota yksittäisille osallistujille erilaisia vaihtoehtoja ja rooleja toiminnan sisällä.

Uudeksi ja toimivaksi välineeksi näiden asioiden toteuttamiseen on osoittautunut joukkoistaminen (*crowdsourcing*), joka on menetelmä erilaisten tehtävien hajauttamiseksi suurelle, vapaaehtoiselle joukolle verkkoa hyödyntäen (Brabham 2013). Palveluihin voidaan tällä tavoin luoda monia eri osallistumisen tasoja, jotka kukin puhuttelevat erilaisia nuorten tarpeita. Nuorisotyöllisissä joukkoistamishankkeissa voi olla mukana osallistujia monista eri taustoista ja päämääristä toteuttamassa yhteisiä asioita. Tällä tavoin syntyy uusia sosiaalisia yhteenliittymiä, joita perinteiset määritelmät yhteisöistä eivät kuvaa. Nämä parviksi (*flock* tai *swarm*) kutsutut kokoonpanot syntyvät tiettyä tavoitetta varten, toimivat aikansa ja lopettavat sen jälkeen toimintansa (Nieminen-Sundell 2008). Nuorten parissa toimivien tahojen tulee vähintään ymmärtää näiden ryhmien olemassaolo, mutta mieluummin olla jopa valmis hyödyntämään niiden mahdollisuuksia nuorille suunnattujen palveluiden järjestämisessä.

Kehittämistyöni on tehty kunnallisen nuorisotyön näkökulmasta (Kuva 2). Suuri osa tuloksista on kuitenkin siirrettävissä muiden toimijoiden nuorisotyöhön, esimerkiksi järjestöihin tai seurakuntiin. Monet kehittämistyöhöni liittyvistä asioista ovat myös hyödynnettävissä julkisen palvelutuotannon kehittämiseksi ja kunta-laisten osallistumisen lisäämiseksi. Osa tuloksista on myös sovellettavissa muuhun, kuten yksityiseen palvelutuotantoon. En näe työni hyödyntämistä kaupallisessa tarkoituksessa ongelmallisena. Vaikka lähtökohtanani on nuorisotyön

kehittäminen, nuorten mahdollisuuksien tukeminen osallistuvaan kansalaisuuteen on aina parempi vaihtoehto kuin pelkkä passiivinen asiakkuus.



Kuva 2. Opinnäytetyön suhteellinen merkitys eri toimialoille. Lähtökohta työlläni on kunnallisen nuorisotyön kehittäminen (A), mutta sitä voidaan soveltaa myös muiden toimijoiden (järjestöt ja seurakunta) toteuttamaan nuorisotyöhön (B). Lisäksi monia työn sisältöjä voidaan käyttää hyödyksi muiden julkisen sektorin toimijoiden palveluiden kehittämiseksi (C). Osaa työn tuloksista voidaan myös hyödyntää muussa palvelutuotannossa (D).

Yhtenä työni kannalta oleellisena seikkana on käsiteltävien toimintojen toteutuminen osana nuorisotyön perustoimintaa ilman erillistä hankkeistamista. Nuorisotyössä luotiin etenkin 1990- ja 2000-luvuilla ulkopuolisilla taloudellisilla resursseilla toteutettuja projekteja, joiden siirtämistä osaksi kuntien toimintaa ei resurssien puutteessa ollut mahdollista tehdä ja jotka jäivät täysipainoisesti hyödyntämättä (Cederlöf 2007, 28–29). Työni tulokset voidaan ottaa kuntakentällä käyttöön osaksi nuorisotyön peruspalveluita hyödyntämällä kunnan olemassa olevia resursseja, valmiita toimintoja sekä nuorten ryhmiä.

1.1 Aiheen valinta ja sen tarkentuminen

Olen toiminut mukana verkkonuorisotyön kehittämisessä ja nuorten verkkokulttuurin tutkimuksessa noin kymmenen vuoden ajan. Päätin jo YAMK-opintojeni alkuvaiheessa, että opinnäytetyöni tulisi käsittelemään tai vähintään sivuamaan näitä teemoja. Vaikka minulla oli jonkinlainen visio opinnäytetyöni aihepiiristä, varsinainen aihe muuttui ja kehittyi jatkuvasti opintojeni aikana. Yhdistävänä sisältönä kaikissa eri vaihtoehdoissa oli tulevaisuuden toimintamallien kehittäminen nuorisotyöhön hyödyntämällä teknologian tarjoamia mahdollisuuksia.

Opinnäytetyöni jatkaa tietyssä mielessä yhteisöpedagogi (AMK) -opintojeni opinnäytetyötä, jossa käsittelin nuorten internet-yhteisöjä ja niiden merkitystä nuorisotyölle. AMK-opinnäytetyöni valmistumisen aikaan aihepiiri oli vielä melko tuntematon ja tuolloin vasta alettiin luoda verkkonuorisotyön käsitteistöä ja periaatteita. Aiheen ollessa nyt jo laajemmin tunnettu ja tunnustettu osa nuorisotyön toimintakenttää, olen voinut syventää aiheen käsittelyä ja keskittyä yhteen yksittäiseen toimintamalliin koko aihepiirin käsittelyn sijasta.

1.2 Omat oppimis- ja ihmiskäsitykseni ja niiden vaikutus kehittämistyöhöni

Opinnäytetyöni on toimintatutkimuksen tutkimusstrategiaa hyödyntävä kehittäminen. Toimintatutkimuksessa tutkija on aktiivisesti mukana tutkimusprosessissa osallistumalla sen toimintaan (Heikkinen 2010, 223). Koska oma roolini on ollut merkittävä sekä HypeConin että sen pohjalta syntyneen Impulssi-toimintamallin luomisessa ja niiden kehittämisessä, heijastuvat opinnäytetyöhöni liittyvissä valinnoissani henkilökohtaiset näkemykseni ja arvoni.

Nuorisotyö ja sen teoria ovat perinteisesti olleet suomalaisessa käytännössä toisilleen vieraita, mikä on hämärtänyt sekä nuorisotyön merkitystä että sen yhteiskunnallista roolia. Yhtenä syynä tähän on ollut nuorisotyön teorian tiedon rajojen epäselvyys. Nuorisotyö sijoittuu usean eri tieteenalan alle, joten se ei ole minkään yksittäisen tieteenalan määriteltävissä. (Hoikkala & Sell 2007, 7–10; Sinisalo-Juha & Timonen 2011, 24–27.) Työni pohjautuu nuorisotyön teoriaperustaan, ja myös siihen liittyviin painotuksiin vaikuttavat omat näkemykseni.

Tutkijan tai kehittäjän on tärkeää ymmärtää subjektiivisuuden vaikutus valintoihinsa ja kehittämisprosessinsa kulkuun. Sen vuoksi käyn seuraavaksi läpi työhöni vaikuttaneita oppimis- ja ihmiskäsityksiäni sekä peilaan niitä näkemykseni nuorisotyöstä. Työni taustalla ovat sekä konstruktivistinen että humanistinen kokemuksellinen oppimiskäsitys (Pylkkä 2013a & 2013b). Kehittämäni toimintamalli käsittelee nuorten vapaa-ajassa tapahtuvaa omaehtoisen toiminnan luomista. Nuorilla tapahtuva kokemuksellinen oppiminen on sekä yksi merkittävästä toiminnan taustalla olevista päämääristä että sen lopputuloksista.

Niemisen (2007) mukaan nuorisotyön tarkoituksena on vaikuttaa nuorten ymmärrykseen, arvostuksiin, tietoihin, taitoihin ja toimintaan. Nuorisotyön toimintaympäristöt ovat oppimisympäristöjä, joissa työntekijät ohjaavat yhteisöllisiä oppimiskokemuksia nuoria innostamalla, kannustamalla ja auttamalla. Toiminnassa on kyse nuorten vapaa-ajalla tapahtuvasta nonformaalisesta oppimisesta. Vaikka toiminta on käytännöllistä ja vapaaehtoisuuteen perustuvaa, on se myös tietoista, tavoitteellista ja ohjattua. (Emt., 21, 28.) Nuorisotyön kautta tapahtuu myös informaalista, satunnaisuuteen ja vuorovaikutteisuuteen perustuvaa oppimista, josta käytetään myös nimeä arkioppiminen. Käytännön nuorisotyössä informaalin ja nonformaalin oppimisen alueet usein sekoittuvat toisiinsa, eikä oppimistilanteiden liiallinen rajaaminen niiden suhteen ole mielekäästä. (Sinisalo-Juha & Timonen 2011, 27–28.) Oleellista on ymmärtää nuorisotyö kasvatukselliseksi toiminnaksi, jossa oppimisella on merkittävä rooli.

1.2.1 Konstruktivistinen oppiminen ja kokemuksellinen oppimiskäsitys

Konstruktivistisessa oppimiskäsityksessä oppiminen tapahtuu oppijalla hänen henkilökohtaisella tasollaan siten, että yksilö rakentaa oppimistaan asioista käsityksiä ja sisältöjä. Saatu tieto rakentuu oppimisprosessin kautta ja luo henkilökohtaisella tasolla olevia tulkintoja käsiteltävästä asiasta peilaamalla uutta tietoa aiemmin opittuun, kokemuksiin ja arvomaailmaan. Samassa oppimistilanteessa mukana olevat henkilöt luovat erilaisen tulkinnan käsiteltävästä aiheesta, joista mikään ei ole ainoa oikea tulkinta. Oppiminen on siten konstruktivistisen oppimiskäsityksen mukaan subjektiivinen kokemus. (Pylkkä 2013a.)

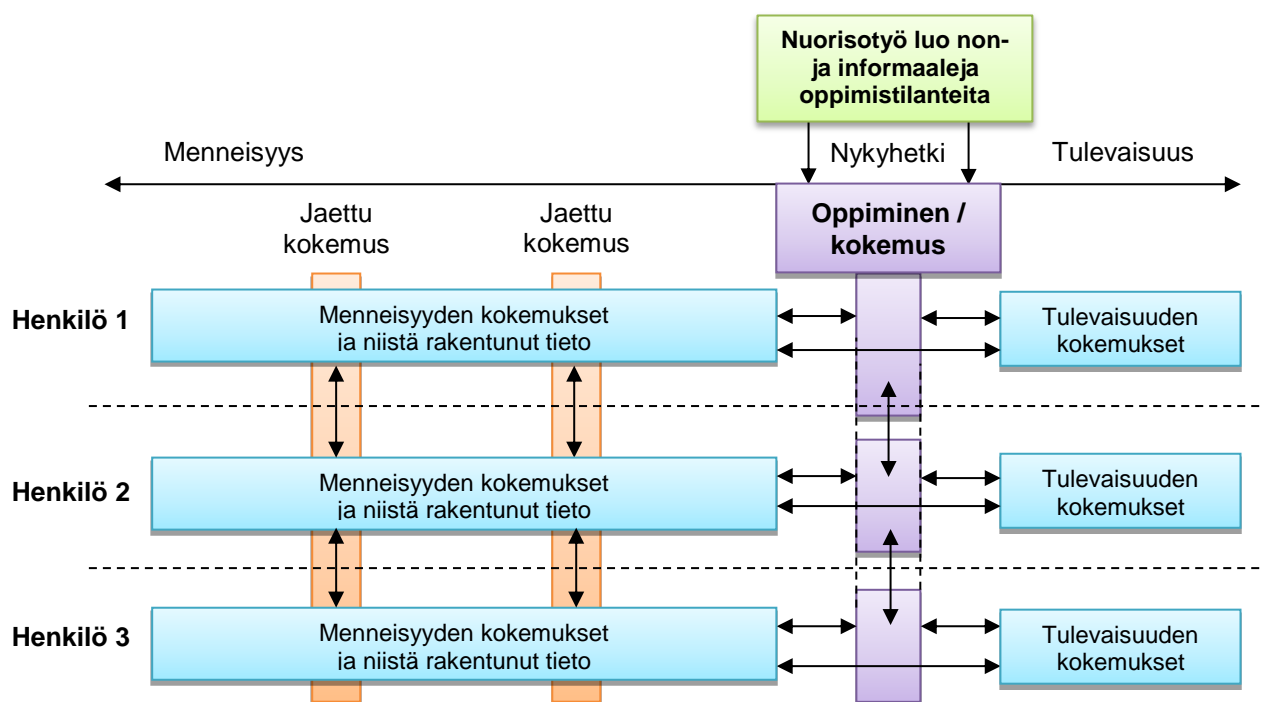
Puolestaan humanismiin perustuvan kokemuksellisen oppimiskäsityksen mukaan oppiminen perustuu oppijan kokemuksiin sekä kykyyn arvioida näitä ja oppimistaan uuden osaamisen perustaksi. Oppiminen ei ole vain tiedon käsitteilyä, vaan siihen liittyy merkittävä kokemuksellinen ulottuvuus. Tavoitteena on tarvelähtöinen itsensä toteuttaminen ja minän kasvu. Oppiminen tapahtuu oppijan vastuulla ja tämän vapaasta tahdosta. (Pylkkä 2013b.)

Kokemuksellisessa oppimisessä oppiminen voi tapahtua monien eri kanavien, aistien tai tunteiden kautta. Näitä yhdistää sisältönä kokemuksellisuus. Oppimi-

nen voi olla monitasoista ja toimijoita eri tavoin osallistavaa. Kokemuksellisen oppimiskäsityksen mukaan oppiminen on kokemusten muuttumista ja laajentumista. Tämä toteutuu parhaiten, kun oppimista mahdollistavat tilanteet koetaan mielekkäiksi ja motivoiviksi. (Emt.) Nuorisotyön perustuessa vapaaehtoisuuteen, on osallistujien motivaatio ja kokemus toiminnan mielekkyydestä tärkeää.

1.2.2 Ajallisen kokonaisuuden ihmiskäsitys

Ihmiskäsitykseni mukaan ihminen on ajallinen kokonaisuus, jossa yhdistyvät sekä menneisyys, nykyhetki että tulevaisuuden mahdollisuudet. Kokemuksellisen ja konstruktivistisen oppimiskäsityksen kautta nämä ajalliset ulottuvuudet elävät rinnakkain opittujen tai koettujen asioiden suhteen: nykyisyydessä peilaamme aiemmin oppimaamme ja kokemaamme, pohtien niiden mahdollisuuksia tulevaisuuden rakentamisessa (Kuva 3). Sekä nykyisyydessä että tulevaisuudessa voimme antaa menneisyydelle uusia merkityksiä, mikä tukee käsitystä menneisyydestä subjektiivisena kokonaisuutena. Osaltaan se haastaa kronologisesti etenevän aikakäsityksen, jonka mukaan vain mennyt ja nykyhetki voivat vaikuttaa tulevaisuuteen mutta ei toisinpäin.



© Mika Joensuu

Kuva 3. Ihminen kokemuksellisen ja konstruktivistisen oppimiskäsityksen näkökulmasta ajallisena kokonaisuutena. Omitut asiat rakentuvat ja pohjautuvat menneisyyden kokemuksiin,

sekä luoden uutta että vastavuoroisesti muuttaen vanhoja käsityksiä. Nykyhetkessä tapahtuva oppiminen vaikuttaa tulevaisuudessa tapahtuvaan tiedon rakentumiseen, mikä puolestaan voi muuttaa nykyisyydessä ja menneisyydessä tapahtunutta oppimista. Eri henkilöiden välillä tapahtuu jaettuja kokemuksia, joita keskenään peilaamalla voidaan luoda asioille uusia merkityksiä. Nuorisotyön oppimistilanteissa nuori pystyy sekä jäsentämään menneisyyden kokemuksiinsa että luomaan itselleen tulevaisuuteen vaikuttavaa osaamista ja onnistumisen kokemuksia.

Ihmiskäsitykseni sekä siihen vaikuttavat oppimiskäsitykset näkyvät kehittämistyöni tavoitetasolla. Uskon jaettujen, mutta henkilökohtaisella tasolla syntyvien kokemusten olevan merkittäviä asioita nuorten elämässä. Oppimalla uusia taitoja tai hyödyntämällä aiemmin oppimaansa, nuori voi saada syviä voimaantumisen kokemuksia. Niiden kautta nuori voi käsitellä sekä menneisyyttään että suunnitella tulevaisuuttaan. Nämä ovat nuorisotyölle tärkeitä seikkoja nuoren elämänhallinnan ja yksilöllisen minäkuvan kehittymisen kannalta.

1.3 Kehittämistyön tutkimuskysymykset

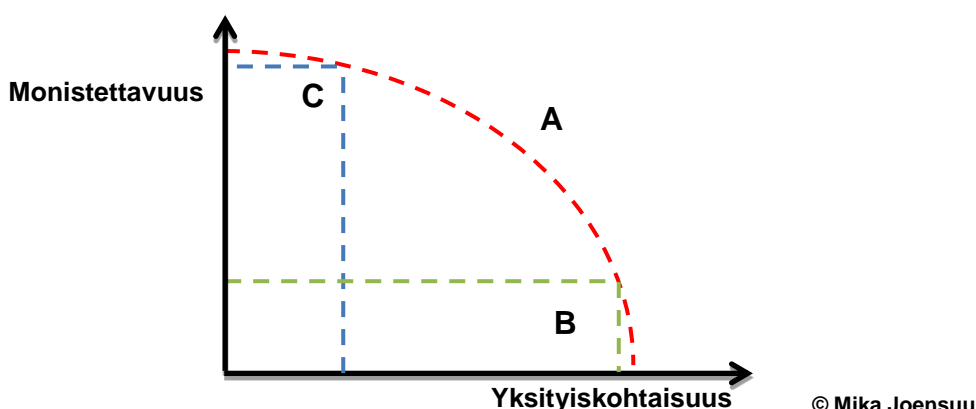
Opinnäytetyöni sisältönä on uuden nuorisotyön toimintamallin luominen. Kyse on ensisijaisesti kehittämistyöstä, ei perinteisestä tieteellisestä tutkimustoiminnasta. Kehittäminen ja tutkimus liittyvät kuitenkin ammattikorkeakoulujen opinnäytetöissä niin läheisesti yhteen, että työhöni sisältyy myös tieteellisen tutkimuksen elementtejä (Humanistinen ammattikorkeakoulu 2013, 16–17).

Käsittelenäni aihe on nuoriso- ja järjestötyön ammattialan kannalta uusi tapa tarkastella palvelutuotantoa. Se pohjautuu osaltaan teoreettisten näkökulmien ja aiempien tutkimustulosten varaan, jolloin se voidaan nähdä myös teoretietoa aineistonaan käyttävänä tutkimuksena. Teorian ja käytännön vuoropuhelu on yksi toimintatutkimuksen lähtökohdista ja se toimii työelämää kehittävän tutkimustoiminnan perustana (Heikkinen, Rovio & Kiilakoski 2008, 96).

Vaikka työni koskee yksittäisen toimintatavan mallintamista, liittyy tähän mallintamiseen myös laajempia kysymyksiä, joihin pyrin vastaamaan. Ne toimivat samalla koko opinnäytetyöni tutkimuskysymyksinä:

- 1) Miten joukkoistaminen soveltuu nuorisotyön toteuttamiseksi?
- 2) Miten verkkomaailman parvia voidaan hyödyntää nuorisotyön välineenä?
- 3) Kehittykö parvista yhteisöjä ja mitä se tarkoittaa toiminnalle?

Toiminnan mallintamisessa tärkeää on rajanveto mallin yksityiskohtaisuuden ja monistettavuuden välillä. Voidaan ajatella, että toisaalta mallin monistettavuus pienenee samalla kun sen yksityiskohtaisuus kasvaa. Yksityiskohtaisuuden vähetessä myös mallin erityisyys pienenee, eikä se vastaa tarpeisiin konkreettisesti toimintamallista. Olen pyrkinyt löytämään molempia näkökulmia palvelevan toiminnan kuvaamistavan. Työni jakautuu yksityiskohtaisempaan case-esimerkkiin Hyvinkäällä toteutetusta HypeCon-toiminnasta ja varsinaiseen, yleistettävään ja monistettavissa olevaan Impulssi-toimintamalliin (Kuva 4).



Kuva 4. Toimintamallin yksityiskohtaisuuden ja monistettavuuden suhde. Yksityiskohtaisuuden lisääntyessä toimintamallin monistettavuus vähenee (A). Jotta toimintamallin yksityiskohtaisuuden ja monistettavuuden suhteen ei tarvitse tehdä kompromisseja, on työssäni kaksi erillistä osiota. Ensimmäisenä on yksityiskohtainen case-esimerkki HypeCon-toiminnasta (B), Toisena osana työssäni on Impulssi-toimintamalli (C), jossa on pyritty mahdollisimman monistettavaan ja yleistettävissään kuvaukseen.

1.4 Opinnäytetyön rakenne

Opinnäytetyöni perustuu prosessiluontoisen kehittämishankkeen rakenteelle (Anttila 2007, 156). Johdantoa seuraa taustaosa, jossa käsitellään HypeCon-toimintaa sekä nostetaan esille toimintaan liittyvä kehittämisen tarve. Seuraavaksi on selosteosa, jossa kuvataan työtä ohjannut kehittämisstrategia, käytetyt menetelmät, teoreettinen viitekehys ja työtä varten kerätty aineisto sekä sen analysointi. Kolmantena osiona on arviointi- ja pohdintaosa, jossa esitellään kehittämistyön lopputuloksena HypeCon-toiminnan kuvaus prosesseineen, joka toimii myös yksityiskohtaisempaan case-esimerkkinä toiminnasta. Lopuksi esitellään tämän pohjalta luotu, monistettavissa oleva Impulssi-toimintamalli. Viimeisenä osiona työssä on täydennysosa, josta löytyvät lähteet ja liitteet. Opinnäytetyöni rakenne on siten lähellä perinteistä tieteellisen tutkimuksen raporttia.

2 HYPECON -TOIMINNAN TAUSTA

HypeCon on vuonna 2012 aloitettu, kesäisin Hyvinkäällä järjestettävä nuorten tapahtuma. Sisällöltään se on kohdistunut erityisesti nuorten marginaalisiin harrastuksiin. Ensimmäisinä vuosina sisältö on ollut animeen, mangaan ja erilaisiin peleihin liittyvää, ja tapahtuma on koonnut yhteen aiheiden harrastajia eri puolilta Suomea. Alun perin kerhojen päättäjäistapahtumaksi ideoitu päivä laajeni jo ensimmäisellä toteutuskerrallaan sosiaalista mediaa hyödyntäneen tapahtumatuotannon kautta yhdeksi merkittävimmistä alueen nuorisotapahtumista. Tapahtumaan osallistui vuonna 2012 noin 450 ja vuonna 2013 noin 850 nuorta, joiden lisäksi verkon kautta lähetettyä suoratoistolähetystä (*live stream*) seurasi satoja katsojia. Tapahtumat ovat esimerkki uudenlaisesta nuorisotyöllisestä toimintatavasta, jossa nuorten oma asiantuntijuus ja luovuus ohjataan joukkoistamisen ja verkon parvimaisen sosiaalisuuden kautta heidän yhteiseksi hyödykseen.

2.1 HypeConin synty

Hyvinkäällä on toiminut aktiivisia nuorten kerhoja ja harrasteryhmiä jo vuosien ajan. Osa kerhoista on Nuorisopalveluiden järjestämää toimintaa, osassa on kyse kaupungin tukemasta yhdistystoiminnasta tai nuorten omista toimintaryhmistä. Nuorten omat toimintaryhmät ovat nuorten itsensä suunnittelemaa ja toisilleen järjestämää toimintaa, jossa nuorisohjaajat ovat kaupungin yhdyshenkilöinä juoksevien asioiden hoidossa, tukevat toiminnasta vastuussa olevia nuoria sekä tapaavat toimintaan osallistuvia nuoria säännöllisesti. Tavoitteena ryhmien tukemisessa on madaltaa osallistumiseen liittyviä kynnyksiä ja tarjota nuorille yksinkertainen keino omaehtoisen toiminnan järjestämiseen.

Riippumatta toiminnan järjestäjistä, on palvelutarjonta pyritty pitämään mahdollisimman monipuolisena ja erilaisten nuorten ryhmien toiveisiin vastaavana. Merkittävä osa toiminnoista toteutuu käytännössä kaupungin nuorisotiloissa. Laajan ja monipuolisen kerhotoiminnan kautta pyritään tavoittamaan etenkin sellaisia Nuorisopalveluiden pääkohderyhmään (13–17-vuotiaat) kuuluvia nuoria, joita perinteinen nuorisotalotoiminta ei syystä tai toisesta kiinnosta. Konk-

reettinen osoitus kaupungin sitoutumisesta nuorten harrastustoiminnan tukemiseen on ollut Hyvinkään kaupunginvaltuuston hyväksymä tavoite, että jokaisella nuorella olisi ainakin yksi harrastus (Hyvinkään kaupunki 2010, 24).

Nuorten vaihtelevista kiinnostuksen kohteista johtuen monet Nuorisopalveluiden tiloissa toimivista kerhoista ovat liittyneet nuorten suosimiin, mutta niin sanotun valtavirran ulkopuolella oleviin harrastuksiin. Anime- ja mangakerho Onigiri, Bofferikerho, Airsoft-kerho, Warhammer-kerho ja Pokemon-korttipeliliiga ovat kaikki toimintoja, jotka ovat keränneet kymmeniä nuoria viikoittain yhteisen harrastuksen äärelle. Osallistujat ovat olleet pääasiassa toimintaan erittäin sitoutuneita ja kerhoihin on osallistunut eri-ikäisiä nuoria 10–25 ikävuoden välillä. Yhdistävänä seikkana on ollut, että esimerkiksi monista urheiluharrastuksista poiketen, ei toiminnan järjestämisestä vastaa tai niitä edistä perinteiset yhdistykset tai seurarat. Monet tämänkaltaiset harrastusryhmät ovat Hyvinkäällä kokoontuneet Martin nuorisotilalla torstaisin järjestettävään Toimintatorstai-kerhoiltaan.

Ensimmäinen, vuoden 2012 HypeCon syntyi käytännössä näiden Martin nuorisotiloissa toimivien Toimintatorstain kerhojen nuorten halusta järjestää itselleen kauden päättäjäistapahtuma. Tapahtuma laajeni kuitenkin nopeasti, kun nuorten kaikkiin ideoihin pyrittiin yhteisesti löytämään toteutuskeinoja. Tätä kautta syntyi myös tapahtuman nimi. HypeCon tarkoittaa Hyvinkään anime-, manga- ja peli-*conventionia*, jonka lyhenne *con* tarkoittaa jonkin harrastuksen tai kiinnostuksen kohteen ympärillä järjestettävää messumaista tapahtumaa.

HypeCon-tapahtumat ovat suunniteltu pääasiassa nuorten itsensä toimesta ja taustalla on periaate, että nuoret saavat sisällön suhteen mahdollisimman vapaat kädet. Sekä tapahtuman suunnittelu- että toteutusvaiheissa on käytetty digitaalisia välineitä niiden matalan osallistumiskynnyksen vuoksi, mikä on mahdollistanut kymmenien eri nuorten aktiivisen osallistumisen tapahtumien suunnitteluun. HypeConia ei ole pyritty liian tarkkaan määrittämään järjestäjien toimesta, jolloin jokainen osallistuja luo konstruktivistisen oppimiskäsityksen hengessä määritelmiä ja merkityksiä tapahtumalle henkilökohtaisella tasollaan. Näin osallistujat myös saavat todennäköisemmin vastikkeita tarpeilleen ja samalla saavat tapahtumasta omiin merkityksiinsä perustuvia kokemuksia.

Opinnäytetyöni näkökulmasta on oleellista ymmärtää, että erilaisia tapahtumia on Suomessa tehty jo 80-luvulta lähtien, eikä kyse ole uudesta asiasta. Osassa niistä on myös nuorisotyö ollut yhteistyötahona, mutta ei aiemmin pääjärjestäjän roolissa. Toiminta on ollut pääasiassa yhdistyspohjaista ja harrastelähtöistä, ilman nuorisotyöllisiä päämääriä. Opinnäytetyötäni ja siihen liittyvää HypeConin kuvausta ei siten voi yleistää kaikkeen con-toimintaan soveltuvaksi. Työni lähtökohtana on pikemminkin HypeCon-tapahtumatuotannon nuorisotyöllinen ulottuvuus sekä siihen liittyvien käytänteiden mallintaminen.

2.2 Toiminnan kohderyhmä

HypeConin pääkohderyhmänä ovat olleet Hyvinkäällä ja lähialueilla asuvat niin sanottuja marginaalisia harrastuksia harrastavat nuoret sekä nuorten ryhmät. Aktiivista ryhmä- tai kerhotoimintaa järjestetään nuorten itsensä tai Nuorisopalveluiden toimesta muun muassa anime- ja mangaharrastajille, miniatyyripelaajille sekä bofferi-pehmomiekkailijoille. Osa näistä harrastuksista kulkee harrastajakunnan osalta limittäin esimerkiksi niitä yhdistävän fantasiakiinnostuksen vuoksi, mutta yhteensä eri harrastajia on pelkästään Hyvinkään seudulla satoja.

Yhteinen piirre harrastuksille on niiden sijoittuminen yleisesti valtavirraksi mielletyn nuorison ulkopuolelle. Osa harrastajista on tästä syystä myös koululuokissaan vetäytyviä tai jopa koulukiusattuja. Tällaiset nuoret ovat nuorisotyön kompensatiofunktion kannalta nuorisotyön erityistä kohderyhmää, joille tulisi kohdistaa tukea sekä personalisaatio- että sosialisatiokehitykseen liittyen, eli sekä yksilö- että ryhmätasolla (Nieminen 2007, 25).

On huomioitavaa, että enää ei ole olemassa (koulun ja tietoteknologian käytön lisäksi) koko sukupolvea yhdistäviä nuorisokulttuurin muotoja. Nuoret ovat sirpaloituneet tai atomisoituneet omiksi yksiköikseen, joita ei voi määritellä edes yhteisiksi alakulttuureiksi (Salasuo 2007, 20–21, 35–37.) Erilaisia alaryhmiä on olemassa niin paljon, että niiden yhteenlaskettu jäsenkunta saattaa haastaa perinteisesti valtavirraksi mielletyn nuorten määrän. HypeConin kaltaiselle toiminnalle on tarjolla valtava joukko potentiaalisia osallistujia, joiden joukossa on paljon perinteisen nuorisotyön tavoittamattomissa olevia nuoria.

Kuten monet muutkaan nuoret, marginaalisten alakulttuurien nuoret eivät aina järjestäydy perinteisen yhdistystoiminnan kautta, vaan harrastajien ryhmät toimivat usein vapaamuotoisemmin. Hyvinkäällä käytettävä nuorten omien toimintaryhmien malli tarjoaa keinon nuorten osallistumisen lisäämiseksi heitä kiinnostavan toiminnan omatoimiseen järjestämiseen. Joissakin kaupungeissa nuoret ovat joutuneet perustamaan harrastustensa ympärille yhdistyksiä vastaamaan esimerkiksi kuntien avustussääntöjen vaatimuksiin rekisteröidystä yhdistystoiminnasta tukien saamiseksi. Seurauksena voi olla, että osa osallistujista karsiu-
tuu pois, kun kynnyks toiminna käynnistymiselle kasvaa.

Yksi näkemys perinteisen avoimen nuorisotyön (talotyön) asiakkaista on, että toimintaan osallistuu paljon sellaisia nuoria, jotka eivät osallistu aktiivisesti mihinkään harrastukseen tai harrastusryhmään (Honkasalo, Kiilakoski & Kivijärvi 2011). Nuorisotyön palveluita kohdistamalla nuorten marginaalisempiin alaryhmiin saadaan tavoitettua monia sellaisia nuoria, joita kunnallinen nuorisotyö ei yleensä kohtaa. Merkittävä kysymys on palveluiden tuottamisesta siten, että ne todella vastaavat sisällöiltään nuorten erilaisiin toiveisiin ja tarpeisiin.

2.3 Sosiaalisen median hyödyntäminen tapahtumasuunnittelussa

HypeCon-tapahtumat ovat suunniteltu, luotu ja osittain toteutettu sosiaalisessa mediassa. Ensimmäisten tapahtumien aikaan Facebook oli nuorten eniten käytämä sosiaalisen median palvelu, joten sen käyttö oli perusteltua. Tapahtumalle luotiin sen toteutumisen varmistuessa Facebook-tapahtumasivu, jonne työntekijät kutsuivat kerhoihin osallistuvia tai aiheista kiinnostuneita nuoria. Toiminnan käynnistyttyä nuoret kutsuivat myös mukaan aiheista kiinnostuneita tuttaviaan.

Sosiaalisessa mediassa nuoria kannustetaan ideoimaan erilaista ohjelmaa tapahtumaan eri aihepiirejä varten perustetuissa viestiketjuissa. Työntekijöiden lähtökohta ideoihin suhtautumisessa on ollut, että kaikki ehdotukset pyritään toteuttamaan vastuuttamalla nuoret itse niiden järjestämiseen. Tapahtumissa on ollut nuorten järjestämänä monipuolista ohjelmaa, mm. Playstation-, Warhammer- ja Pokemon-turnauksia, miniatyyrimaalauskilpailu, cosplay-näytöksiä, myyntipöytiä, lautapelilainamo, puheohjelmaa ja bändiesityksiä.

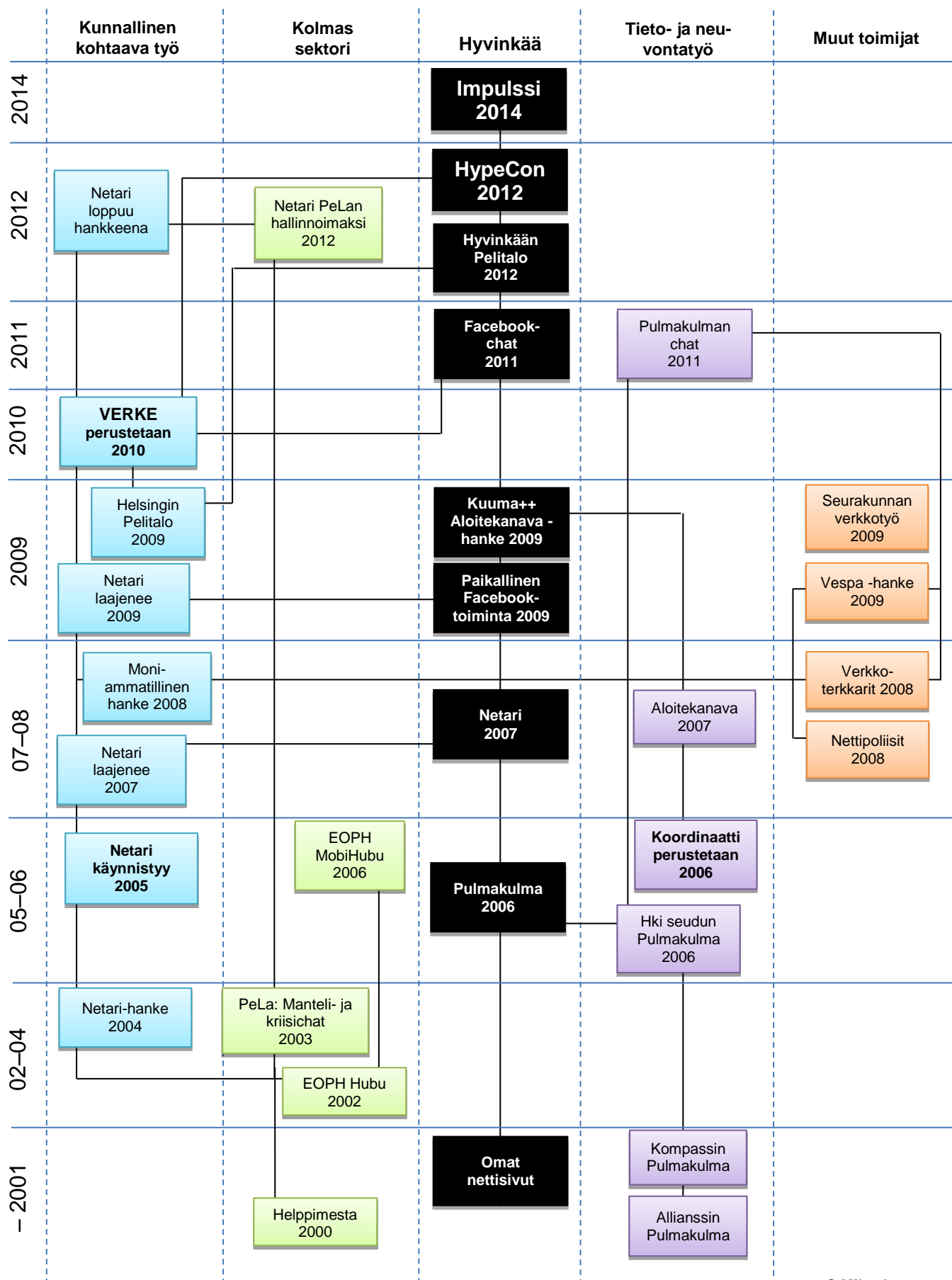
Sosiaalisen median käyttö tapahtumasuunnittelussa on tarjonnut alustan matalan kynnyksen osallistumiselle. Nuoret voivat osallistua suunnitteluun haluamaansa ajankohtaan ja haluamallaan panoksella. Työntekijät kannustavat nuoria mukaan, aikatauluttavat eri ohjelmasisältöjä, huolehtivat tilojen riittävydestä sekä konkretisoivat nuorten ajoittain korkealentoisiakin ajatuksia. Varsinaisia kokouksia tai työryhmiä ei kahta ensimmäistä tapahtumaa suunnitellessa perustettu, vaan suunnittelu tapahtui nuorten rytmissä sosiaalisen median kautta.

2.4 Toimintatavan kehittämisen tarve

HypeCon-tapahtumat sekä niiden suunnittelu- ja toteuttamisprosessit ovat osoittautuneet erittäin toimiviksi nuorisotyön välineiksi. Tätä tukevat erilaiset toimintaan kohdennetut mittarit: asiakkaiden osallistumisaktiivisuus, heidän määränsä sekä heiltä saadut asiakaspalautteet. Toimintaa on kuitenkin määrittänyt sitä ohjaavien työntekijöiden näkemykset ja osaamat menetelmät, eli toimintaan liittyvä hiljainen tieto. Toimintamallin hiljaisen tiedon sanoittaminen palvelee yleisesti sekä koko toimialaa että kehittämisprosessin kautta Hyvinkään kaupungin Nuorisopalveluiden organisaatiota.

Kunnallinen nuorisotyö tapahtuu pääasiassa nuorten vapaa-ajalla, minkä vuoksi siihen kohdistuu asiakkaiden suunnasta paineita ajassa pysymisen vaatimuksena. Vaikka nuorisotyö ei kilpaile esimerkiksi viihdeteollisuuden tai yksityisen palvelutuotannon kanssa, tulee nuorisotyön palveluiden näyttäytyä nuorille sekä kiinnostavina, heidän toiveisiinsa vastaavina että ajantasaisina. Opinnäytetyöni kautta syntyvän toimintamallin avulla nuoret pystyvät siirtämään esimerkiksi heitä kiinnostavia nuorisokulttuurin muotoja luontevasti nuorisotyön osaksi.

Sekä HypeCon että Impulssi-toimintamalli ovat myös esimerkkejä kunnallisen nuorisotyön paikallisesta verkon hyödyntämisestä. Toiminnassa käytetään pohjana valtakunnallisen verkkonuorisotyön kautta saatuja kokemuksia toimivista palveluista sekä onnistuneesta nuorten kohtaamisesta. Toiminnot voidaan nähdä myös osana Hyvinkäällä tehdyn verkkonuorisotyön jatkumoa, joka puolestaan liittyy osaksi valtakunnallisten palveluiden kehittymistä (Kuva 5).



© Mika Joensuu

Kuva 5. HypeConin yhteys valtakunnallisesti merkittäviin verkkoperustaisen nuorisotyön muotoihin ja hyvinkääläisen verkkoperustaisen nuorisotyön kehittyminen. Kuva ei ole täydellinen historiakatsaus, vaan suuntaa-antava osoitus toimintojen välisistä yhteyksistä.

3 KEHITTÄMISTYÖN TUTKIMUSSTRATEGIAT JA -MENETELMÄT

Toteuttamani opinnäytetyö on tutkimuksellista kehittämistoimintaa, joka sijoittuu laadullisen tutkimuksen alle. Olen hyödyntänyt työssäni erilaisia menetelmiä, joita ohjaa valitsemani toimintatutkimuksen tutkimusstrategia. Monimenetelmällisyys eli menetelmällinen triangulaatio sopii toimintatutkimukseen ja lisää kehittämistyön luotettavuutta (Anttila 2007, 143). Toimintatutkimuksen lisäksi olen hyödyntänyt työssäni realistisen evaluaation näkökulmaa kehittämishankkeen toteuttamiseen. Realistinen evaluaatio on lähellä toimintatutkimusta, mutta se tarjoaa konkreettisemmän rakenteen prosessin etenemiselle (emt.). Palvelumuotoilu on puolestaan holistinen ajattelutapa, jonka avulla voi kehittää sekä olemassa olevia että uusia palveluita asiakaslähtöisestä näkökulmasta (Tuulaniemi 2011). Palvelumuotoilussa painottuu myös palveluiden graafinen kuvaaminen, jota hyödynnän koko opinnäytetyössäni. Tässä osiossa esittelen tarkemmin kehittämistyötäni ohjanneet strategiat ja käyttämäni menetelmät.

3.1 Laadullinen tutkimus ja sen erityispiirteet

Tutkimustoiminta jaotellaan perinteisesti laadulliseen ja määrälliseen tutkimukseen. Laadullinen eli kvalitatiivinen tutkimus on prosessi, jossa tärkeimpänä aineistonkeruun välineenä on tutkija itse. Laadullinen tutkimustoiminta voidaan käsittää eräänlaisena oppimistapahtumana, jonka aikana aineistoon liittyvät näkökulmat ja tulokset kehittyvät vähitellen. Käsiteltävään ilmiöön liittyvät ongelmat ja tutkimuskysymykset avautuvat prosessin kuluessa, samalla kun siihen käytettävät menetelmälliset ratkaisut tarkentuvat. Samanaikaisesti tutkijan oma tietoisuus kehittyy, mitä voidaan hyödyntää esimerkiksi tutkimustehtävän rajaamiseksi. (Kiviniemi 2010, 70.)

Tutkimuksen eri osiot eivät laadullisessa tutkimuksessa välttämättä ole jaoteltavissa erillisiin vaiheisiin, vaan tutkimustehtävää ja aineistonkeruuta koskevat ratkaisut voivat muotoutua tutkimuksen kuluessa. Tähän vaikuttaa osaltaan koko tutkimuksen prosessimaisuus ja sen muokkaantuminen tämän prosessin aikana. Voidaan puhua ”teoreettisesta otannasta”, jonka perusajatuksena on,

että tutkimuksessa vasta kehittymässä oleva teoria määrittää mitä aineistoa kerätään seuraavaksi. (Emt., 70, 76–78.)

Vaikka opinnäytetyöni on enemmän kehittämis- kuin tutkimustoimintaa, olen hyödyntänyt sen aikana monia laadullisen tutkimuksen periaatteita. Olen myös kokenut kehittämistyön olleen itselleni merkittävä oppimiskokemus. Sen aikana olen perehtynyt sekä aiheeseen että sitä määrittävään teoriaperustaan, joiden kautta aihepiiriin liittyvä ymmärrykseni on kehittynyt. Työni aineistonkeruu on puolestaan pohjautunut teoreettiseen otantaan, muokkaantuen prosessin aikana aiempien vaiheiden ja niistä saatujen tulosten analysoinnin kautta. Lisäksi olen tietoisesti pyrkinyt huolehtimaan, että kehittämistyöni aikana tekemäni ratkaisut ovat olleet hyvän tutkimusetiikan mukaisia peilaamalla niitä Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohjeisiin (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012).

3.2 Toimintatutkimus ja työelämän kehittäminen

Kuten kaikki inhimillinen toiminta, myös tiedekäsitys ja tieteen merkitys muuttuvat. Yksi merkittävä viimeaikainen suuntaus tieteellisessä tutkimuksessa on ollut asioiden pelkän kuvaamisen vaihtuminen todellisuuden muuttamiseen eli konkreettiseen toiminnan kehittämiseen. Kuvaamista ei jätetä kokonaan pois, mutta se ei ole tutkimustoiminnan ainoa lähtökohta tai tavoite. Erityisesti ihmis- ja yhteiskuntatieteellisessä tutkimuksessa se kytkeytyy osaksi kehittämistoimintaa. Tämänkaltaisen tutkimusten painopisteen muutos on ilmentynyt etenkin toimintatutkimuksen kautta. (Aaltola 2010, 25.)

Toimintatutkimus on tutkimuksellinen ajattelutapa, jonka juuret ovat varhaisessa amerikkalaisessa pragmatismissa. Jo 1920-luvun lopulla filosofi ja psykologi John Dewey nosti esille teorian ja käytännön yhteyden merkityksen. Myöhemmin näitä yhdistävää toimintaa alettiin kutsua toimintatutkimukseksi (*action research*). Kyseessä ei siis ole tutkimusmenetelmä, vaan tutkimusstrateginen lähestymistapa, joka voi sisältää useita eri menetelmiä. Sen päämääränä on pelkän tutkimisen sijaan toiminnan kehittäminen, joka tapahtuu toiminnan ja tutkimuksen samanaikaisuuden kautta. Tavoitteena on kehittämisen kohteen kanalta syntyvä käytännöllinen hyöty. (Emt., 25; Heikkinen 2010, 214, 216–217.)

Toimintatutkimuksen ensisijaisena tarkoituksena on tutkia, kehittää ja muuttaa ihmisten sosiaalista yhteistoimintaa. Siinä voidaan käyttää luovasti ja monipuolisesti erilaisia metodeja ongelmien ratkaisuun. Tutkimuksessa käytettävät menetelmät voidaan toimintatutkimuksessa nähdä muuttuvina ja jatkuvasti kehittyvinä, aivan kuten niiden kohteena olevat käytännötkin. (Heikkinen, Rovio & Kii-lakoski 2008, 96; Heikkinen 2010, 215, 216.) Toimintatutkimus toteuttaa siten sisäänrakennettuna laadullisen tutkimuksen mahdollistamaa teoreettista otantaa aineistonkeruun menetelmien valinnassa.

3.2.1 Emansipatorinen tavoite

Saksalaisen sosiologin ja filosofin Jürgen Habermasin (1976) mukaan ei ole olemassa intressistä vapaata tietoa, vaan tutkimuksella on aina jokin intressi eli tiedostamaton ja julkilausumaton yhteiskunnallinen tehtävä. Habermas erottelee tutkimukselle teknisen, praktisen ja emansipatorisen intressin. Emansipatorisen intressin päämääränä on vapauttaa ihmiset erilaisista ulkoisista ja sisäisistä paikoista. (Heikkinen 2010, 224–225.)

Toimintatutkimuksessa toiminta painottuu emansipaatioon eli vapautumiseen, osallistujien valtautumiseen ja osallistumiseen sekä kriittisiä yhteisöjä synnyttävään yhteisölliseen prosessiin. Lisäksi toimintatutkimuksen yhtenä keskeisenä tavoitteena on luoda näihin yhteisöihin vapaan kommunikaation mahdollistavia tiloja. Tähän liittyy toiminnan pyrkimys tehdä ratkaisut mahdollisimman läpinäkyvästi, avoimesti ja vapaassa keskustelussa kaikkien asianosaisten kesken. Pelkän emansipaation lisäksi kyse on siten myös demokraattisen prosessin mahdollistamisesta. (Emt., 214, 218, 224.)

Oppiminen ja kehittyminen kaikilla tasoilla ovat toimintatutkimuksen ydintä. Toimintatutkimusta voi tästä lähtökohdasta kuvata myös sivistäväksi ja kasvatukselliseksi prosessiksi. Toimintaan sisältyy reflektiivisen ajattelun painotus, jonka kautta pyritään uudenlaiseen toiminnan ymmärtämiseen ja sitä kautta toiminnan syvälliseen kehittämiseen. Näin tavanomaisetkin käytännöt voidaan nähdä uudesta näkökulmasta, jolloin mahdollistuu luovien ongelmaratkaisutapojen hyödyntäminen. (Emt., 219.)

3.2.2 Tutkijan rooli toimintatutkimuksessa

Perinteisestä tutkimuksesta poiketen toimintatutkimuksessa tutkija on aktiivisesti mukana prosessissa. Hän voi ja saa (ja on jopa suotavaa) olla mukana tekevässä käytäntöön liittyviä aloitteita tutkimuksen aikana, mihin kuuluu myös kohdeyhteisöön vaikuttaminen. Tutkittavien ei myöskään tarvitse olla passiivisessa roolissa, vaan tutkija ja tutkimuskohde voivat toimia yhdessä ja yhteisöllisesti prosessin edistämiseksi. Toimintatutkimuksen aktiivisesta suhteesta käytäntöön käytetään termiä muutosinterventio, joka kuvaa hyvin ulkopuolista, tutkijan toteuttamaa muutokseen tähtäävää väliintuloa. (Emt., 223.)

Koska tutkija on itse aktiivisesti vaikuttamassa tutkittavaan kohteeseen, voidaan toimintatutkimusta määritellä sekä arvosidonnaiseksi että subjektiiviseksi lähestymistavaksi. Vaikka toimintatutkimusta on tästä syystä kritisoitu erityisesti sen yleistymisen alkuvaiheissa, tulisi tämä erityispiirre nähdä enemmänkin voimavarana ja hyödynnettävänä ominaisuutena kuin jonkinlaisena puutteena. Subjektiivisuuden kautta voidaan saavuttaa tietoa, joka on tietystä näkökulmasta tapahtuva tutkittavan asian tulkinta. Hyvän tutkimustavan mukainen avoimuus on toimintatutkimuksessa tässä suhteessa ensiarvoisen tärkeää: raportissa tulee tuoda esille tutkijan yhteydet tutkimuskohteeseensa. Avoimesti toteutettuna ja parhaassa tapauksessa tämä mahdollistaa moniäänisyyden, jolla saadaan mukaan kaikkien mukana olevien tahojen näkökulmat. (Emt., 223.)

Tähän liittyen olen itse ollut aktiivisesti mukana HypeCon-toiminnan luomisessa ja sen toteutuksessa alusta lähtien yhtenä pääjärjestäjistä. Lisäksi toimin Hyvinkään kaupungin Nuorisopalveluissa nuorisosihteerinä, eli käytännössä kehittämistyöhön osallistuneessa työyhteisössä lähiesimiehenä. Erilaisissa kehittämismenetelmissä ja -työpajoissa olen ollut ryhmän vetäjänä sekä nuorille suunnatuissa kyselyissä suunnittelijana. Oma roolini kehittämistyössä on siten hyvin subjektiivinen, mutta sen tiedostamalla olen aktiivisesti ottanut mukaan toiminnassa mukana olleita nuoria sekä pyrkinyt eri kehittämismenetelmien kautta luomaan objektiivista kuvaa toiminnasta. Subjektiivisuus ei ole itsessään huono asia, vaan sen kautta käsiteltävä aihe on ollut jo valmiiksi tuttua sekä itselleni että muille kehittämiseen osallistuneille työntekijöille.

3.3 Realistinen evaluaatio ja sen hyödyntäminen

Realistinen evaluaatio (RE) on tutkimusote, joka vuorottelee käytännöllisen ja teoreettisen näkökulman välillä. Sitä käytetään kehittämishankkeiden muutoksen ja tuloksellisuuden arvioimiseksi, mallintamalla hankkeen suunnittelua ja toteuttamista. RE toteuttaa abduktiivista logiikkaa, joka alkaa käytännöstä (ratkaistavista ongelmista), siirtyy asteittain kohti teoreettista pohdintaa ja palaa sieltä takaisin käytännön tasolle. (Anttila 2007, 61.) Se toimii myös opinnäytetyöni perimmäisenä rakenteena.

Tutkimusotteena RE:ssä on paljon yhtymäkohtia toimintatutkimuksen kanssa. Molemmissa on kyse toiminnan kehittämiseen tähtäävästä jatkuvasta prosessista. Erona on lähinnä tieteenfilosofinen lähestyminen, RE:n pohjautuessa realistiseen filosofiaan. Tätä voidaan pitää mielestäni myös RE:n suurimpana kriittikkinä, sillä kuten monessa muussakin kehittämismenetelmässä, kyse on melko pienistä eroista jo aiemmin yleisesti käytettyihin menetelmiin verrattuna. Anttilan (2007) mukaan toisena merkittävänä erona on myös, että RE keskittyy toimintatutkimusta enemmän konkreettisiin tuloksiin, ei pelkkään systeemien toiminnan kehittämiseen. (Emt., 112–113, 135, 137.)

Realistisen evaluaation avulla olen konkretisoinut kehittämisprosessini kulkua ja mallintanut sitä kehittämistyöni aikana. Se on siten tarjonnut itselleni työkalun prosessin seuraamiseen. Varsinaisen kehittämisen kohteena olevan toimintamallin suhteen realistinen evaluaatio tarjosi myös kiinnostavan peilauspinnan. Lopullinen toimintamallin kulku sykleineen ja interventioineen sisältää suoraan yhtymäkohtia realistisen evaluaation kulkuun (emt., 92–99).

3.4 Palvelumuotoilu toiminnan kuvauksessa

Palvelumuotoilu on systemaattinen ajattelutapa, jonka kautta palveluiden kehittämistä voidaan yhtä aikaa tehdä sekä analyttisesti että intuitiivisesti. Palvelumuotoilussa käsiteltävä asia jaetaan pienempiin kokonaisuuksiin, jotka ratkaisemisen jälkeen jälleen yhdistetään. Erilaisilla menetelmillä pyritään osallistamaan kaikki mukana olevat tahot yhteistoimintaan jo toiminnan suunnittelu- tai

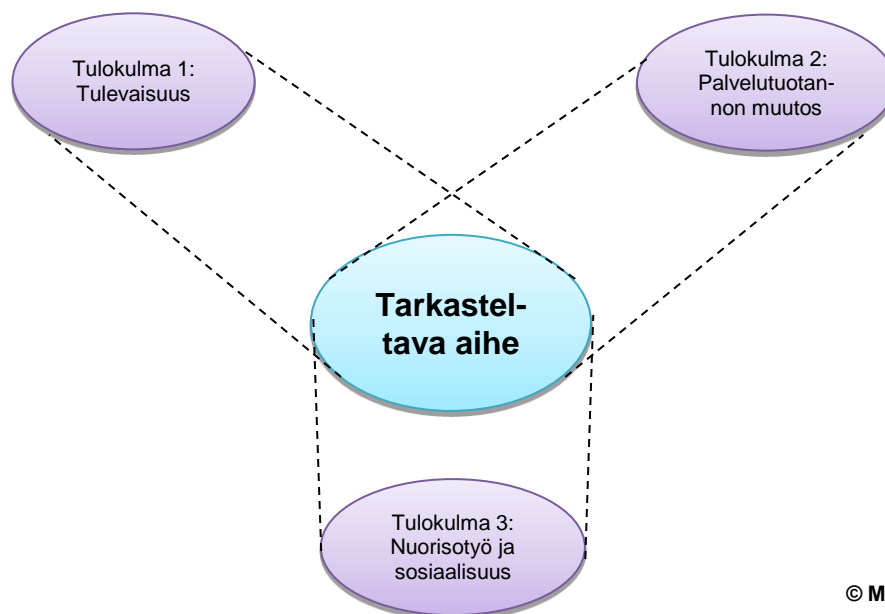
kehittämisvaiheessa. Palvelumuotoilun avulla suunnitellaan asiakkaiden ja palveluntarjoajien kohtaamisen koreografiat sekä huolehditaan vuoropuhelun mahdollistaminen eri kanavien kautta. (Tuulaniemi 2011, 10–11, 28, 49, 58.)

Hyödynnän työssäni erilaisia palvelumuotoilun palveluiden kehittämisen ja kuvaamisen menetelmiä erityisesti HypeCon-toiminnan case-esimerkin ja varsinaisen Impulssi-toimintamallin käsittelyissä. Palvelumuotoilun näkemys asioiden graafisesta mallintamisesta on myös vaikuttanut opinnäytetyöni ulkoasuun ja siinä oleviin kuvaajiin. Lisäksi palvelumuotoilun keskeiset ajatukset, kuten sen keskiössä oleva asiakaslähtöisyys, ovat ohjanneet osaltaan kehittämistyötäni.

4 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

Opinnäytetyöni teoriaperusta eli teoreettinen viitekehys toteuttaa aihepiirin tarkastelua triangulaation kautta. Olen jakanut työni kannalta keskeisen teorian tiedon kolmeen eri tulokulmaan, jotka antavat omat näkökulmansa aiheeseen. Yhdessä ne rakentavat laajan kokonaiskuvan työni sisällöstä. Ensimmäinen tulokulma käsittelee aihepiiriä tulevaisuuden ja sen tutkimuksen kautta. Se sisältää tulevaisuudentutkimuksen käsitteellisen avaamisen, jonka kautta tarkastellaan tulevaisuudessa (ja jo nyt) vaikuttavia trendejä ja megatrendejä sekä niiden seurauksia: erityisesti aikakäsityksen muuttumisen, välittömän tavoitettavuuden vaatimuksen sekä tietoteknisten mahdollisuuksien kehittymisen.

Toisena tulokulmana on palvelutuotannon muutos. Sisältöinä siihen kuuluvat asiakaslähtöinen palvelutuotanto, joukkojen viisaus sekä merkittävimpana joukkoistaminen. Lisäksi tarkastellaan niiden yhtymäkohtia ensimmäiseen tulokulmaan. Kolmantena tulokulmana on aiheen tarkastelu nuorisotyön ja sosiaalisuuden kautta. Sen sisältöinä ovat nuorisotyön teoria ja nuorisotyöllinen osallisuustoiminta, verkon parvimaiset yhteenliittymät sekä niiden tarkastelu aiempien tulokulmien suhteen. Tällä tavoin olen syventänyt teoreettista ymmärrystä aiheesta sekä samanaikaisesti sitonut kehittämistyöni käytännön työelämään nuorisotyön ja yleisemmin palvelutuotannon kautta (Kuva 6).



Kuva 6. Teoriapohjainen triangulaatio tarkasteltavan aiheen käsittelyyn. Aihetta tarkastellaan kolmesta eri tulokulmasta. Tällä tavoin aihepiiri tarkentuu myös teorian kautta ja toimii samalla synteisinä erilaisista teorioista.

4.1 Tulevaisuuden ja sen tutkimuksen tulokulma

Koko yhteiskuntamme on muutoksessa ja tämä muutos tulee jatkumaan tulevaisuudessa yhä nopeampana. Erilaiset muutokset näkyvät yhteiskunnan ja ihmisten elämän kaikilla tasoilla, vaikuttaen ympäristöömme, käyttäytymiseemme sekä erilaisiin mahdollisuuksiimme niin yksilöinä kuin yhteiskuntamme jäseninä. Nämä tulevaisuudessa voimistuvat muutokset eivät kuitenkaan ole menneisyydestä tai nykyisyydestä irrallaan. Tulevaisuus rakentuu menneisyyden ja nykyisyyden varaan, ollen seurausta niihin liittyvistä ilmiöistä. Tätä kehitystä voidaan hahmottaa ja tutkia tulevaisuudentutkimuksen kautta.

Tulevaisuudentutkimus on menetelmä, jonka avulla tulevaisuutta ennakoidaan nykyisyydessä havaittavien trendien ja hiljaisten signaalien kautta. Tulevaisuudentutkimus ei ole perustutkimusta, vaan siinä on keskeistä myös tulevaisuuden tekeminen. Tulevaisuus on täynnä mahdollisuuksia, joista tulevaisuudentutkimuksen kautta etsitään tavoiteltavimmat ja joihin pyritään tietoisesti pääsemään. Tulevaisuudentutkimus on toimintaa, jonka avulla voidaan tehdä pitkän tähtäimen perusteltuja ratkaisuja nykyhetken toiminnansuunnittelussa. (Kampinen, Kuusi & Söderlund 2002, 17, 25, 30–33.)

Tulevaisuudentutkimus perustuu tavoiteltavan tulevaisuustilanteen suhteen aina joihinkin arvoihin, eli siihen mikä koetaan tavoittelemisen arvoiseksi. Tulevaisuudentutkimukseen kuuluvat keskeisesti sekä tutkimuksen tilaajan arvot että tutkijan oma arvomaailma. Tutkija joutuu usein vähintään kuvaamaan arvoja ja tarvittaessa jopa luomaan niitä. Tieteenala on alun perin syntynyt kaupan- ja sodankäynnin tarpeista, minkä vuoksi tulevaisuudentutkimuksen on toivottu huomioivan enemmän myös muita aloja ja humanimpia arvoja. (Emt., 38–39.)

Tulevaisuudentutkimusta tulee aina tarkastella kriittisesti ja ymmärtää tutkijan taustat sekä tämän tarkoitusperät. Hyödyntämällä eri tutkimusten tuloksia, voidaan kuitenkin hahmottaa todennäköisistä odotettavissa olevia yhteiskunnan kehitysnäkymiä. Tällaisia asioita voivat olla esimerkiksi rakennemuutos, teknologiakehitys ja muut laajat kokonaisuudet. Ne vaikuttavat koko yhteiskuntaan ja niiden seurauksiin tulisi varautua ennakoivasti kaikilla aloilla, myös nuoriso- ja järjestötyössä. Tutkija Petri Cederlöf (2007) on tarkastellut tutkimuksessaan nuorisotyön ja nuorisotoimien merkitystä sekä toimintaa rakennemuutoksessa. Yksi merkittävistä tuloksista oli, että kunta- ja palvelurakenteiden muutokset voivat vahvistaa niin myönteisiä kuin kielteisiä kehityskulkuja riippuen nuorisotyön profiilista kyseisessä kunnassa (emt., 301–302). Vastaavankaltaista selvitystä teknologisen kehityksen vaikutuksista nuorisotyöhön ei ole tehty.

4.1.1 Aikakäsityksen ja tavoitettavuuden muutokset

Tulevaisuudentutkimuksissa yksi merkittävimmistä suunnista on viestintäteknologian jatkuva kehitys ja sen vaikutusten arviointi. Tulevaisuudentutkija Mika Mannermaan (2008) mukaan kehityksen seurauksena siirrytään tietoyhteiskunnan uuteen vaiheeseen, joka muuttaa ihmisten käsitystä ajasta ja tavoitettavuudesta. Kuljemme kohti yhteiskuntaa ja palveluita, jotka ovat välittömästi tavoitettavissa koska ja mistä tahansa. Muutokset tulevat näkymään sekä vapaaajassa, viihteessä, työnteossa että palveluiden tuotannossa. (Emt., 67–69.)

Suurin osa verkossa tarjottavista palveluista rakentuu tämän välittömän tavoitettavuuden, *instantinism*, pohjalle. Muutos ei ole tapahtunut vain kaupallisissa palveluissa, vaan myös julkiset palvelut ovat muuttumassa jatkuvasti tavoitetta-

viksi. Veroasiat, poliisille tehtävät ilmoitukset, terveystietojen ajanvaraukset – kaikki ovat hoidettavissa verkkovälitteisesti milloin ja mistä tahansa. Suurimman poikkeuksen tästä kehityksestä tekevät palvelut, joissa tapahtuu samanaikaista eli synkronista kommunikointia palveluntarjoajan ja asiakkaan välillä. Nuorisotyössä tämänkaltaisia palveluita ovat esimerkiksi verkkonuorisotilat tai päivystykset, joihin nuoret voivat osallistua vain tiettyinä ajankohtana.

Tavoitettavuuden lisäksi myös muu aikakäsityksemme on muuttunut aiempaa monimutkaisemmaksi. Vanha näkemys ajan ja tapahtumien jatkumisesta toisensa jälkeen eli yksiaikaisuus, *monokronologia*, on vaihtunut moniajaksi, *polykronologiaksi*. Ihminen voi viestintäteknologian avulla tehdä montaa asiaa samanaikaisesti ja olla samalla läsnä useassa eri ryhmässä tai tilanteessa. Sekventaalisesti eli peräkkäin kulkeva aika on vaihtunut usealla tasolla kulkeväksi paralleeliksi ajaksi, jossa asioiden ei tarvitse päättyä toisten alkaessa. (Emt., 64–66.)

Moniaikaisuudessa on sekä positiivisia että negatiivisia vaikutuksia ihmisten elämään. Parhaimmillaan asioiden hoitaminen tehostuu ja voimme olla mukana useammassa asiassa, mutta mahdollista on myös näennäisen toiminnan lisääntyminen, ilman konkreettisia tuloksia tai todellisia merkityksiä. Yksiaikaisuus ja moniaikaisuus eivät kuitenkaan sulje toisiaan pois, vaan ihminen voi halutesaan muuttaa toimintatapaansa tilanteiden vaatimusten mukaisesti. (Emt., 65.)

Sekä moniaikaisuus että välitön tavoitettavuus luovat haasteita nuorille tarjottaviin palveluihin. Voitaisiko esimerkiksi tapahtumissa verkon kautta mahdollistaa osallistuminen useampaan eri sisältöön samanaikaisesti? Palveluita suunniteltaessa tulisi myös tarjota nuorille kanavat osallistua ideointiin heidän halumallaan tavalla, ajalla sekä välineillä. Rakenteita kehitettäessä julkisella sektorilla tulisi vastata rohkeammin asiakkaiden tarpeisiin myös tästä näkökulmasta.

4.2 Palvelutuotannon muutoksen tulokulma ja joukkoistaminen

Viestintäteknologia tarjoaa uusia mahdollisuuksia palvelutarjonnalle muuttamalla koko palvelutuotannon kenttää. Suora tuottaja-asiakas -suhde muokkaantuu

yhä enemmän asiakkaiden harjoittamaksi itsepalveluksi ja vertaistuotannoksi. Kuluttajista tulee tuottajia ja tuottajista kuluttajia, mikä todennäköisesti myös hämärtää työntekijöiden, toimittajien ja asiakkaiden rajoja. Samaan aikaan mu-
renevat myös vapaa-ajan, viihteen, työelämän ja vapaaehtoistyön rajat. (Lehti, Rouvinen & Ylä-Anttila 2012, 5–7, 54–55.) Nuorisotyön kannalta vertaistuotanto luo keinoja laajentaa nuorten osallisuustoimintaa sekä uusien välineiden kautta että lisäämällä alhaalta ylöspäin tapahtuvia vaikutusmahdollisuuksia.

4.2.1 Asiakkaat palveluita kehittämässä ja tuottamassa

Etenkin palveluiden nuorilla käyttäjillä on käytössään tehokkaita digitaalisia työkaluja ja viestintäteknologian kautta tarjotuissa viihteellisissä palveluissa on usein kyse sisällöistä, jotka nuoret tuntevat hyvin. Asiakkaiden rooli palveluiden kehityksessä ja tarjoamisessa korostuu tulevaisuudessa entisestään: yhä suurempi osa palveluista voisi olla jopa kokonaan asiakkaiden kehittämiä ja toisilleen tarjoamia. (Emt., 86.) Palvelutuotannossa asiakkaiden kiinnittäminen osaksi koko prosessia suunnittelusta loppukäyttöön on sitouttavaa ja mahdollistaa palveluiden massaräätelöimisen heidän yksilöllisiin tarpeisiinsa sopiviksi. On toki huomioitavaa, että osa asiakkaista haluaa jatkossakin palvelunsa valmiina. Palvelutuotannossa tulisi muistaa myös nämä asiakkaat ja tarjota palveluiden sisällä eritasoisia osallistumis- ja aktiivisuusvaihtoehtoja. Tärkeä lähtökohta on tuntea eri asiakasryhmien erityispiirteet ja heidän yksilölliset tarpeensa.

Tulevaisuuden palveluiden kehittämisessä merkittävä rooli on asiakasnäkökulmalla ja kehittämistoiminnan tapahtumisella sen ehdoilla. Nuorisotyön tärkein asiakasryhmä ovat ennen kaikkea nuoret, joiden tarpeisiin toiminnalla pyritään vastaamaan. Koska nuoret ovat lähtökohtaisesti omien tarpeidensa asiantuntijoita, tulisi palveluiden kehittämisessä hyödyntää tätä seikkaa. Ottamalla nuoret keskeisesti mukaan kehittämiseen, saadaan heidän yksilöllisiin tarpeisiinsa vastattua mahdollisimman laadukkaasti. (Tuulaniemi 2011.)

Verkon kautta tarjottavien palveluiden on oltava alusta alkaen hyviä ja toimivia. Digitaalisissa palveluissa ei sisältöä haluta oppia käyttämään tai arvostamaan ajan myötä, vaan kyse on tärkeästä ensikokemuksesta: onko valmis hyväksy-

mään vai hylkäämään palvelun ensikokemuksen jälkeen? (Lehti, Rouvinen & Ylä-Anttila 2012, 97.) Verkon kautta toteutettavissa nuorten palveluissa kyse on sekä teknologian toimivuudesta että nuorten huomioimisesta ja kohtaamisesta kunnioittavasti – siten että nuorelle tulee tunne, että häntä arvostetaan. Nuorisotyön uusia palveluita kehitettäessä tulee molemmat seikat huomioida kaiken aikaa, eikä toimintaa voi vain kokeilla tai testata mitä siitä seuraa. Yhden epäonnistumisen seurauksena voidaan potentiaaliset kontaktit menettää pysyvästi.

4.2.2 Tuotannon mittakaavaedut ja koettu laatu

Mittakaavaeduissa on kyse tuotannosta aiheutuvien keskimääräisten kustannusten vähentymisestä tuotannon määrän kasvaessa. Toiminnan käynnistämiseen (esimerkiksi suunnittelu, testaus, infrastruktuuri) liittyvät kulut aiheutuvat aina riippumatta tuotantomäärästä, jolloin suurien määrien tuottaminen on taloudellisesti kannattavampaa. Perinteisesti mittakaavaedut ovat liittyneet teolliseen tuotantoon ja ne mahdollistivat teollisuusyhteiskunnan syntymisen. Uuden teknologian avulla voidaan niistä saatava hyöty siirtää myös palvelutuotannon piiriin (emt., 27–28).

Uuden ajan palvelutuotannossa mittakaavaedut eivät liity vain toiminnan käynnistämiseen ja palveluiden tuottamisesta aiheutuvien kulujen vähentymiseen. Sama mittakaavaan liittyvä ilmiö heijastuu sidosryhmien (eli sekä asiakkaiden että tuottajien) *verkostoihin liittyviksi mittakaavaeduiksi*. Palveluita yhteisesti suunniteltaessa tai kehitettäessä jokainen osallistuja tuo mukaan sekä omat että verkostojensa osaamisen ja potentiaalin. Mitä enemmän ja aktiivisempia käyttäjiä verkon yhteistuotantoon liittyvissä palveluissa on mukana, sitä suurempi hyöty kaikilla käyttäjillä on mukana olemisesta. (Emt., 27–28.)

Näitä mittakaavaetuja voitaisiin hyödyntää myös nuorisotyössä. Pelkkä paikallinen tapahtuma saa huomattavasti enemmän sisältöä sekä järjestäjinä toimivien nuorten että vierailijoina olevien asiakasnuorten kannalta, kun toiminnassa on mukana nuoria mahdollisimman laajasti edustettuina. Mitä enemmän ideoitsijoita, sitä enemmän myös täysin uusia ja kiinnostavia sisältöjä syntyy. Samoin kun kävijöitä osallistuu kuntarajojen yli, kokevat osallistujat olevansa mukana kiin-

nostavammassa ja merkityksellisemmässä toiminnassa. Ilmiön merkitystä ei tule vähätellä, sillä nuoret osallistuvat mieluummin palveluihin, joihin osallistuu muitakin nuoria. Osallistujajoukko tuo tunteen turvallisuudesta ja luotettavuudesta, mitkä liittyvät subjektiivisina kokemuksina myös koettuun laatuun.

Ylipäättään laadun tarkastelu palveluiden tuotannossa on tärkeää. Perinteisessä teollisuus- ja palvelutuotannossa tuotantoprosessit yhtenäistetään variaation minimoimiseksi, mitä kautta laatu optimoidaan tietylle (riittävälle) tasolle. Kuitenkin sellaisissa palveluissa, joissa tehdään töitä yksilöiden tai pienten yhteisöjen parissa (kuten nuorisotyö), laadun optimointi tapahtuu tuotantoprosessien yksilöimisenä asiakkaalle sopivan yksilöllisen ratkaisun löytämiseksi. (Emt., 59.)

Kehittämistyössäni olen pyrkinyt nostamaan myös nämä näkemykset osaksi nuorisotyön suunnittelua. Osallistamalla nuoret aktiivisemmin palveluiden suunnitteluun ja tuotantoon, tuottavat he itselleen ja muille nuorille yksilöllisiä (massaräätälöityjä) palveluita, jotka myös vastaavat heidän yksilöllisiin tarpeisiinsa. Kun nuoret osallistuvat toiminnan suunnitteluun ja tuotantoon sen kaikilla tasoilla, pienenee palvelun odotusten ja kokemusten välinen laatukuilu. Mitä suurempi rooli nuorille annetaan, sitä paremmin he ymmärtävät toiminnan taustoja ja sitä enemmän sisällöt vastaavat heidän odotuksiaan. Parhaimmillaan laatukuilu lähes katoaa niillä nuorilta, jotka ovat mukana koko prosessin ajan: koettu laatu ja siihen liittyvät odotukset ovat samanlaisia. (Grönroos 2009, 108–109.) Tällainen toiminta vaatii kuitenkin uskoa ja halua myös organisaatiolta. Sen tulee olla valmis luovuttamaan osa vallastaan asiakkaille, jotta tämänkaltaisen prosessi voisi onnistua. Tähän voidaan päästä palveluiden joukkoistamisen kautta.

4.2.3 Joukkoistaminen

Joukkoistamisessa (*crowdsourcing*) on kyse kaupallisessa maailmassa käytetystä keinosta hyödyntää hajautettua ihmisjoukkoa toteuttamaan erilaisia tehtäviä. Sitä on alettu hyödyntää myös hallinnollisena työkaluna, jolla lisätään kansalaisten kuulemista tai osallistumista julkisten palveluiden kehittämiseen ja toteuttamiseen. Toiminnan pääperiaatteina ovat avoimuus ja osallistumisen mahdollistaminen kaikille siitä kiinnostuneille. Tarjoamalla joukolle riittävän motiva-

tion osallistumiseen, pystytään taustoiltaan erilaisten ihmisten taitoja ja osaamista käyttämään yhteiseksi hyödyksi. (Ruohisto 2011; Aitamurto 2012, 8.)

Joukkoistamisessa on oleellista vallan jakaminen, mikä erottaa sen muista yhteiskehittämistoiminnoista. Joukkoistamisessa prosessin hallinta tapahtuu käynnistävän organisaation ja osallistuvan joukon välissä. Siihen kuuluu samanaikaisesti sekä alhaalta ylös tapahtuvaa avointa osallistumista joukon jäsenten toimesta että ylhäältä alas suuntautuvaa hallinnollista ohjausta suhteessa organisaation strategiaan päämääriin. Organisaation ja osallistujien yhteistoiminta mahdollistaa lopputuloksen, joka on enemmän kuin osiensa summa tai joka ei olisi mahdollista perinteisten välineiden avulla. (Brabham 2013, xxi, 4.)

Joukkoistamisen kautta voidaan asioihin saada uusia näkökulmia ja ideoita perinteisen ja totutun ajattelun ulkopuolelta, kun asioiden ideointiin voi osallistua suuri joukko ihmisiä hyvin eri taustoista. Oleellista on huolehtia osallistumisen helppoudesta ja avoimuudesta. Jos osallistujajoukko ei ole riittävän avoin, se ei välttämättä toimi niin hyvin kuin voisi. Mitä avoimempi ja helpommin osallistuttava joukko on, sitä todennäköisemmin se on rakenteeltaan heterogeeninen ja pystyy tuottamaan moninäkökulmaisia ratkaisuja. Puolestaan homogeeniset tai elitistiset ryhmät voivat päätyä tuottamaan vain itsensä kannalta suotuisia ja omiin arvoihinsa kytkeytyviä sisältöjä. Tällöin joukkoistamisen todellinen hyöty katoaa ja vääristyy, eikä sitä ainakaan tulisi enää nähdä työkaluna todellisen demokratian lisäämiseksi osallistujien kannalta. (Emt., 97.)

James Surowiecki (2007) on luonut käsitteen joukkojen viisaus (*wisdom of crowds*), jossa oikeissa olosuhteissa suuri ja monimuotoinen joukko pystyy parempiin ratkaisuihin kuin esimerkiksi pienet asiantuntijaryhmät. Surowieckin mukaan liiallinen yhteistyö ihmisten välillä voi vaarantaa ryhmän kyvyn tehdä viisaita ratkaisuja: monimuotoisuus kärsii, kun ryhmä pyrkii normien ja arvojen määrittämään toimintaan haluamatta poiketa siitä. Mahdollistamalla avoimen ja luovan innovoinnin, ilman liiallista viestintää ja yhteistyötä osallistujien välillä, voidaan saada monipuolisia ja erilaisiin näkemyksiin perustuvia ratkaisuja. Tästä syystä suuri heterogeeninen, itsenäisistä toimijoista tai alaryhmistä koostuva joukko on joukkoistamisen kannalta parempi vaihtoehto kuin ryhmä aktiivisesti keskenään kommunikoivia, samankaltaisia toimijoita. (Brabham 2013, 20–23.)

Joukkoistaminen tapahtuu aina internetin kautta, mikä luo sille erilaisia haasteita. Suomessa toteutettavien joukkoistamishankkeiden osalta voidaan kuitenkin todeta, että lähes kaikki nuoret voivat käyttää verkkoa kotonaan (Kuikka 2011, 36–37). Kaikkialla maailmassa se ei ole itsestään selvää, minkä seurauksena joukkoistettujen palveluiden ulkopuolelle jäävät usein ne, jotka ovat huono-osaisimpia ja joille on vaikeinta osallistua yhteiseen päätöksentekoon. Joukkoistamista käynnistävälle organisaatiolle verkko luo haasteen onnistua ensi yrittämällä, kuten muussakin verkkopalvelutuotannossa. Onnistuminen riippuu verkossa tapahtuvasta aktiivisuudesta, ja tyytymättömät tai huonon ensivaikutelman saavat osallistujat eivät todennäköisesti pysy toiminnassa mukana, sillä he ovat vapaaehtoisina vapaita jättäytymään pois. (Brabham 2013, 88, 96.)

Joukkoistamisen onnistuminen ja koko toteutus liittyvät voimakkaasti viestintään ja ihmisten väliseen vuorovaikutukseen. Viestintä ja asioista tiedottaminen ovat kiinteä osa koko toimintaa, mutta erityisesti aloittamisen alkuvaiheessa siitä huolehtiminen on kriittistä. Ajattelutapa on vielä uusi, joten toiminnan huolellinen esittely ja riittävä ihmisten tietoisuudessa pitäminen prosessin aikana voivat ratkaista koko joukkoistamisen onnistumisen. (Aitamurto 2012, 34.)

Joukkoistamisen ymmärtämisessä on myös oleellista sen näkeminen välineenä jonkin päämäärän tavoittamiseksi, ei itsetarkoituksena (emt., 42). Sitä voidaan kuvata avoimeen innovointiin perustuvana ongelmanratkaisutyökaluna, joka mahdollistuu uuden teknologian kautta (Brabham 2013, 18, 20). Parhaimmillaan joukkoistamisella voidaan lisätä vuoropuhelua tuottajien ja asiakkaiden tai valtanpitäjien ja kansalaisten välillä, jolloin myös palvelutuotannon tai hallinnon läpinäkyvyys ja luotettavuus kasvavat. Lopputuloksena voi siten olla toimintatutkimuksen tavoittelema yksilöiden emansipaatio, kun ihmisten tunne heidän todellisesta kuulemisestaan ja vaikuttamismahdollisuuksistaan lisääntyy.

4.2.4 Joukkoistamisen määrittelyä

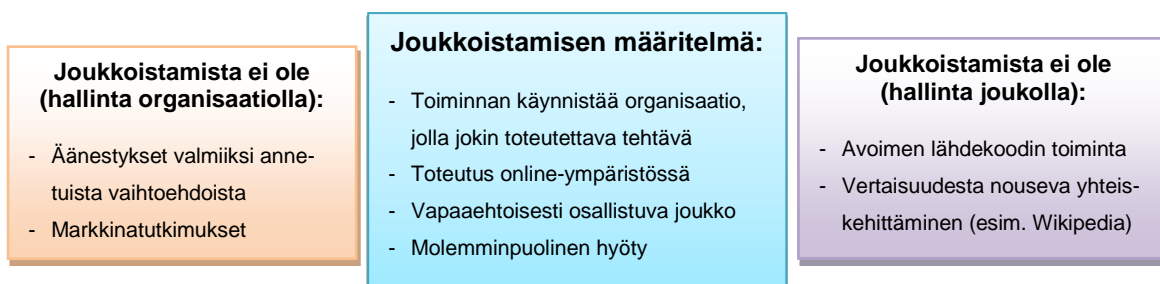
Kaikki yhteisesti tapahtuva asioiden kehittäminen tai kohderyhmän osallistaminen verkon kautta ei ole joukkoistamista. Käsité on melko uusi, minkä vuoksi

sen sisällöstä on olemassa useita erilaisia tulkintoja. Brabhamin (2013, 2–3) määritelmän mukaan joukkoistamisen täytyy sisältää seuraavat asiat:

- toiminnan käynnistää organisaatio, jolla on tehtävä, joka tulisi toteuttaa
- mukaan lähtee ryhmä tai joukko, joka osallistuu toimintaan vapaaehtoisesti
- toiminnassa käytetään apuna online-ympäristöä, jossa toteutus tapahtuu
- ja prosessista tai tuloksista on hyötyä sekä organisaatiolle että joukolle.

Määrittely sulkee pois sekä organisaatioiden liikaa hallitsevat ja määrittelemät toiminnot että osallistujien itsenäisesti käynnistämät yhteishankkeet (Kuva 7). Esimerkiksi organisaatioiden toteuttamat kilpailut tai äänestykset, jossa vaihtoehdot ovat valmiiksi organisaation hyväksymiä, eivät ole joukkoistamista. Toiminnan hallinta sijaitsee liikaa organisaatiolla ja osallistujat voivat saada vain mukademokraattisen kokemuksen osallistumisesta. Osallistuminen ja ideointi eivät tällöin ole riittävän avointa tai luovaa. (Emt., 4.) Nuorisotyössä tällaisia toimia voivat olla esimerkiksi tapahtumien esiintyjien valinta, mikäli eri vaihtoehdot ovat nuorisotyöntekijöiden etukäteen hyväksymiä tai valikoimia.

Toisena ääripäänä ovat joukon itsensä toteuttamat yhteiskehittämishankkeet. Avoimeen lähdekoodiin perustuva toiminta tai Wikipedian kaltainen vertaistuentanto ei perustu minkään organisaation strategiseen ohjaukseen, vaan mahdolliset organisaatiot ovat luotu projektien tarpeisiin – siis päinvastoin kuin joukkoistamisessa. (Emt., 4–9.) Nuorisotyössä tällaisia tilanteita ei pitäisi voida syntyä, sillä taustalla on aina organisaatio käynnistämässä toimintaa. Puhtaasti nuorten keskinäisessä toiminnassa tämä on kuitenkin mahdollista.



© Mika Joensuu

Kuva 7. Joukkoistamisen määritelmä. Joukkoistamisessa hallinta tapahtuu organisaation ja joukon välissä. Hallinnan siirtyessä liikaa organisaatiolle (punainen) tai liikaa joukolle (violetti), ei kyse enää ole joukkoistamisesta.

Joukkoistamista on mahdollista toteuttaa monin eri tavoin ja eri lähtökohdista. Tutkijat ovat luoneet käsitteen sisälle erilaisia typologioita, joita on tehty esimer-

kiksi osallistujien kokoonpanon, toiminnan tai rooliin suhteen. Brabham (2013, 42–50) on jaotellut joukkoistamisen neljään toimintatapaan, pohjautuen ratkaistaviin ongelmiin: tiedon etsintään ja hallintaan, julkiseen ratkontaan (*broadcast search*), vertaisseulottuun luovaan tuottamiseen sekä jaettua ihmis-älyä hyödyntäviin tehtäviin (Kuva 8).

Tyyppi:	Toiminta:	Mihin pyritään:	Nuorisotyön kannalta:
Tiedon etsintä ja hallinta	Joukko etsii ja kerää organisaatiolle informaatiota tiettyyn muotoon ja paikkaan	Informaation keräys ja sen organisointi, erilaisten ongelmien raportointi	- Nuorten tieto- ja neuvontapalvelutyön aineistonkeruu - Nuorten lähivaikuttaminen, erilaisten kehittämistarpeiden kokoaminen yhteen paikkaan
Julkinen ratkenta (<i>Broadcast search</i>)	Joukko ratkaisee organisaatiolle empiirisiä ongelmia	Ratkaisuja ongelmiin, joissa on empiirisesti todistettavat ratkaisut; esim. tieteelliset ongelmat	- Uusien nuoria tavoittavien menetelmien luominen, joko nuorten, nuorisolan opiskelijoiden tai ammattilaisten toimesta
Vertaisseulottu luova tuotanto	Joukko tuottaa ja valitsee organisaatiolle luovia ideoita	Ratkaisuja ongelmiin, joissa on kyse makuasioista tai kysyntään vastaamisesta	- Nuorisotyön mahdollistamat, nuorten toteuttamat yhteiskehittämishankkeet → HypeCon ja Impulssi
Jaetun ihmisälyn hyödyntäminen	Joukko analysoi organisaatiolle informaatiota, jonka käsittely ei onnistu tietokoneilla.	Suuren mittakaavan datan analysointi	- Nuorten kuuleminen nuorisopoliitikassa (esim. Nuorisolaki), yhteiskunnallinen osallistuminen valtakunnallisesti

© Mika Joensuu,
mukaillen Brabham 2013, 45

Kuva 8. Joukkoistamisen tavoitekeskeinen typologia tarkasteltuna nuorisotyön kannalta.

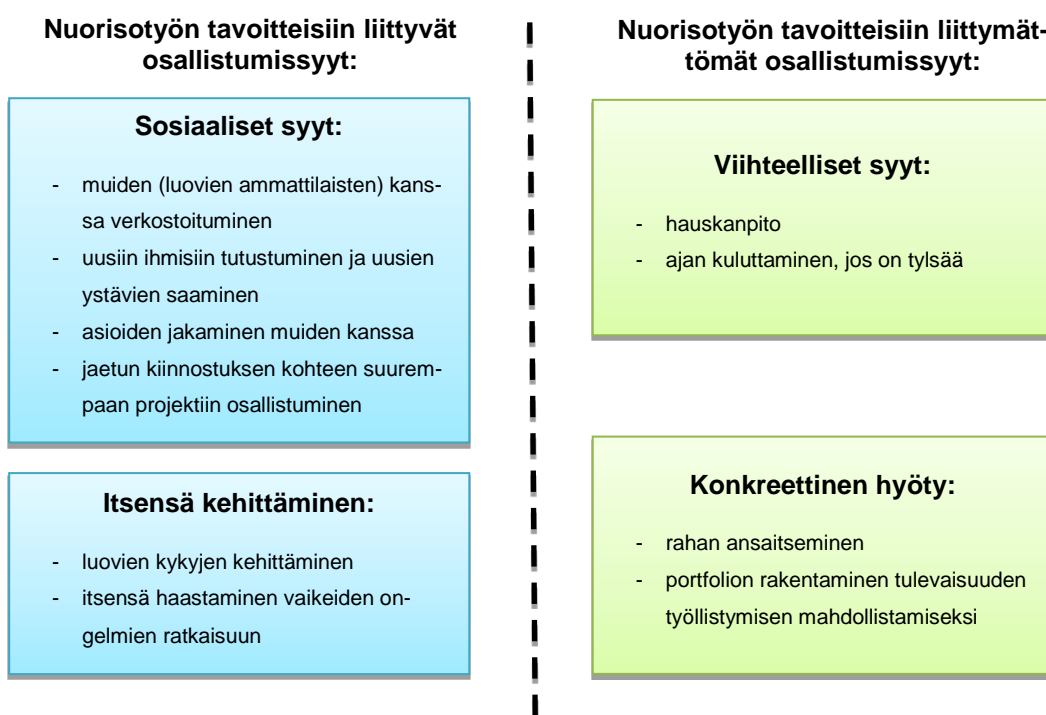
4.2.5 Joukkoistettuun toimintaan osallistumisen syyt

Joukkoistamisen mahdollisuuksia mietittäessä on tärkeää ymmärtää, miksi ihmiset ovat valmiita osallistumaan joukkoistettuihin projekteihin. Aiempien tutkimusten mukaan ihmisillä on osallistumiselle seuraavia motiiveja:

- rahan ansaitseminen
- luovien kykyjen kehittäminen
- muiden (luovien ammattilaisten) kanssa verkostoituminen
- portfolion rakentaminen tulevaisuuden työllistymisen mahdollistamiseksi
- itsensä haastaminen vaikeiden ongelmien ratkaisuun

- uusiin ihmisiin tutustuminen ja uusien ystävien saaminen
- ajan kuluttaminen, jos on tylsää
- yhteisen kiinnostuksen kohteen suurempaan projektiin osallistuminen
- asioiden jakaminen muiden kanssa
- ja hauskanpito. (Emt., 68.)

Ihmisillä on hyvin erilaiset motiivit osallistua toimintaan, mikä tulee huomioida näiden palveluiden suunnittelussa myös nuorisotyössä (Kuva 9). Osa syistä toteutuu lähes kaikessa nuorisotyössä sisäänrakennettuna, osa taas vaatii toteutukseen erillisiä toimenpiteitä. Nuorisotyö on tavoitteellista toimintaa, jolla pyritään pääasiassa tukemaan nuorten kehittymistä sekä yksilönä että sosiaalisena toimijana. Nuorisotyöllisessä joukkoistamisessa on perusteltua keskittyä näihin tavoitteisiin liittyviin osallistumissyihin, eli sosiaalisiin syihin ja itsensä kehittämiseen, pelkkien viihteellisten tai hyötyyn liittyvien seikkojen sijaan.



© Mika Joensuu

Kuva 9. Joukkoistamishankkeisiin osallistuvien motiivit suhteessa nuorisotyön keskeisiin tavoitteisiin. Osa osallistumissyistä on yhteneväisiä nuorisotyön tavoitteisiin nuorten yksilöllisen ja sosiaalisen kehittymisen kautta (sininen), osa taas ei liity näihin tavoitteisiin (vihreä). Nuorisotyöllisessä joukkoistamisessa on tärkeää ymmärtää kaikkien näiden motiivien olemassaolo ja pohtia niiden mahdollisuutta tavoittaa sellaisia nuoria, joille nuorisotyön palveluihin osallistuminen olisi erityisen hyödyllistä.

4.3 Nuorisotyön ja sosiaalisuuden tulokulma

Nuorisotyöllä on Suomessa pitkä perinne ja sitä on käytännössä tehty eri muodoissa jo yli sadan vuoden ajan. Se on ollut samanaikaisesti sekä monitoimijaista että monitieteistä, eikä sillä sen vuoksi ole ollut selkeitä määritelmiä tai koko toimialaa ohjaavaa teoreettista käsitteistöä. Nuorisotyötä on ohjannut vahvasti traditio, joskin 2000-luvulla on nuorisotyö sekä saanut täysin uusia toimintamuotoja että siihen on kohdistettu jäsentyneemmin tutkimusta erilaisista näkökulmistä. (Hoikkala & Sell 2007, 7–8, 10.) Niemisen (2007, 38) määritelmän mukaan nuorisotyö on nuoren tarpeisiin ja vapaaehtoisuuteen perustuvaa ohjattua ja yksilöllistä toimintaa, jonka tehtävänä on auttaa nuoria liittymään yhteiskuntaan ja tarjota heille oppimismahdollisuuksia niin persoonallisuuden, yhteiskunnan kuin kulttuurin kehittämiseksi.

Tarkastelen seuraavaksi nuorisotyön yleisiä yhteiskunnallisia tehtäviä, joiden lisäksi käyn läpi kehittämistyöni kannalta keskeisiä nuorisotyön muotoja: osallisuutta, kulttuurista nuorisotoimintaa sekä verkkonuorisotyötä. Koska nuorisotyössä on mukana aina sosiaalinen ulottuvuus sekä toiminnan että tavoitteen tasolla, tarkastelen myös uuden teknologian mahdollistamia sosiaalisia yhteenliittymiä: verkkoyhteisöitä, kulttuurisia heimoja sekä verkon parvia.

4.3.1 Nuorisotyön tehtävät

Nuorisotyöllä on yhteiskunnassa aina omaan aikakauteensa liittyvä merkitys ja rooli. Cederlöfin (2007, 23–24) mukaan nuorisotyön keskeisinä motiiveina ovat historiallisesti olleet 1) ongelmiin puuttuminen ja niiden ehkäisy sekä nuorten kontrollointi, 2) nuorten mielekkääksi tulkitun kasvun tukeminen eli kansalaiskasvatus, 3) nuorten mielekkääksi tulkitun vapaa-ajantoiminnan mahdollistaminen sekä 4) nuorten pyrkimysten, etujen ja aseman sekä heidän omaehtoisten aktiviteettien, osallisuuden ja vaikuttamisen tukeminen sekä edistäminen.

Nuorisotyötä tekevät organisaatiot saavat itsenäisesti määritellä omat tehtävänsä ja tavoitteensa toiminnalle. Niemisen (2007) mukaan nuorisotyöllä on kuitenkin useampi sellainen funktio, eli yleinen tehtävä, joka ylittää yksittäisen organi-

saation tavoitteet sekä on riippumaton yksittäisestä toimijasta. Nämä perusfunktiot ovat sosialisatio-, personalisaatio-, kompensatio- sekä resursointi- ja allokointifunktiot. Lisäksi nuorisotyölle on ulkoapäin annettu kontrollifunktio, joka syntyy nuorisotyölle asetetuista ulkoisista odotuksista. (Emt., 22–23.)

Sosialisaatiofunktiossa on kyse toiminnasta, jonka kautta nuori liitetään osaksi kulttuuriaan, lähiyhteisöjään sekä yhteiskuntaa. Siihen kuuluu sellaisten taitojen, tietojen ja arvojen opettaminen, joiden avulla nuori pystyy toimimaan osana yhteisöjään. Kyse ei ole vain olemassa olevista asioista, vaan myös välineistä, joilla nuori pystyy osallistumaan yhteisöjensä ja jopa koko yhteiskunnan kehittämiseen ja uudistamiseen. Sosialisatio on siten samanaikaisesti sekä säilyttävää että uudistavaa. Perinteisesti nuorisotyössä on opetettu yhteiskunnallista osallistumista esimerkiksi poliittisena vaikuttamisena, vaikka järjestömuotoinen ja edustuksellinen demokratia ovat saaneet rinnalleen uusia osallistumisen muotoja. (Emt., 23–24.) Nuorisotyön tulisi huomioida aktiivisemmin esimerkiksi nuorille luontevat tietotekniset välineet yhteiskunnallisen osallistumisen mahdollistamiseksi.

Personalisaatiofunktioilla tarkoitetaan toimintaa ja ohjausta, jolla tuetaan nuoren kasvua omaksi itsekseen, itsenäiseksi yksilöksi, joka tietää ja tuntee omat tarpeensa sekä tavoitteensa. Työmuodon perustuessa vapaaehtoisuuteen, on personalisaation lähtökohtana nuoren henkilökohtaisten tarpeiden kuuleminen, tunnistaminen ja kunnioittaminen. Nuorelle tulee tarjota mahdollisuus kehittää itseään ja erityispiirteitään haluamallaan tavalla. Nuorisotyön roolina on luoda tämän mahdollistamiseksi sopivia oppimisympäristöjä, esimerkiksi ohjatun kulttuuri- tai harrastustoiminnan kautta. (Emt., 24–25.) Nuorisotyön palveluiden (esimerkiksi kerhotoiminnan) tulisi siten perustua nuorten, ei nuorisotyöntekijöiden osaamiselle tai kiinnostukselle aiheita kohtaan. Jos tähän näkökulmaan yhdistetään sosialisatian liittyvä osallistuminen ja vaikuttaminen, tulisi nuorisotyöntekijöiden olla ennen kaikkea nuorten omaehtoisen toiminnan mahdollistajia. Nuorille tulee tarjota mahdollisuus luoda ja käynnistää sellaista toimintaa, joka liittyy juuri heidän tarpeisiinsa ja kiinnostuksiinsa. Oleellista on luoda niin helppoja keinoja, että toiminnan käynnistäminen on mahdollista kenelle tahansa.

Kompensaatiofunktiossa on kyse nuoren sosialisatiossa ja personalisatiossa ilmenneiden puutteiden tasoittamisesta tai korjaamisesta. Periaatteena on, että nuorisotyötä kohdennetaan sellaisiin nuoriin, joilla on vaikeuksia yhteiskuntaan liittymisessä tai henkilökohtaisten mahdollisuuksiensa hyödyntämisessä. Nuorisotyötä kohdistetaan sekä yksittäisiin tukea tarvitseviin nuoriin että yleisesti erilaisiin tasa-arvoa ja yhdenvertaisuutta uhkaaviin tekijöihin. (Emt., 25.)

Parhaimmillaan nuorisotyön sisällöt ovat sellaisia, että niistä löytyy osallistumismahdollisuuksia eri tarpeita omaaville nuorille. Nuorisotyön roolina on varmistaa, että kuilu osajien ja ulosputoajien välillä ei pääse kasvamaan, vaan pienenee – tätä varten tarvitaan sekä nuorisotyöllisiä välineitä että ohjausta, mutta myös nuorisotyöntekijöiden osaamista ja aiheiden tuntemusta (Kuikka 2011, 38). Oikein toteutettuna yhdenkin palvelun kautta voidaan huomioida sekä joukkoja personalisaatio- ja sosialisatiofunktioiden kautta että kohdentaa niissä olevia sisältöjä myös kompensaatiofunktion kohteena oleville nuorille.

Resursointi- ja allokointifunktiolla tarkoitetaan vaikuttamista yhteiskunnan nuorille suunnattuihin resursseihin ja niiden suuntaamiseen (allokointi). Tätä toteutetaan pääasiassa julkishallinnollisen nuorisopolitiikan kautta, jolla vaikutetaan nuorten huomioimiseen päätöksenteossa. (Nieminen 2007, 25–26.) Hyvin hoidetun nuorisopolitiikan kautta turvataan kasvatukselliselle nuorisotyölle riittävät resurssit sekä nuorten toiminnan mahdollistavien rakenteiden olemassaolo.

Nuorisotyön sisältä nousevien perusfunktioiden lisäksi sillä on myös ulkoapäin annettu kontrollifunktio, sillä nuorten vapaa-ajan valvonta on usein nuorisotyön yksi julkilausumaton tehtävä. Ajoittain tätä kontrollia toteutetaan tietoisesti, ajoittain tiedostamatta. Sen kautta nuoria pyritään sopeuttamaan vallitsevaan valtajärjestelmään, yhteiskuntaan sekä aikuisten hyväksymiin käyttäytymistapoihin. (Emt., 27.) Kontrollifunktio on kuitenkin ristiriidassa sosialisatiofunktion uudistavaan piirteeseen, jossa nuorten toivotaan muuttavan yhteisöään ja yhteiskuntaa vastaamaan omia tarpeitaan. Kyse on arvovalinnoista: annetaanko nuorille todellista valtaa ja vaikutusmahdollisuuksia vai päättääkö asioista viime kädessä nuorisotyön toimijat? Kysymykset liittyvät erityisesti siihen, kuka on asioista vastuussa ja luotetaanko nuorisotyössä nuorten kykyyn tehdä eettisesti oikeita ratkaisuja itsenäisesti.

4.3.2 Nuorisotyön monet muodot

Nuorisotyö on suuri kokonaisuus, jonka sisällä on paljon erilaisia osa-alueita. Nuorisolain (2006) 7 § mukaan kunnan nuorisotyöhön sisältyy nuorten kasvatuksellinen ohjaus, toimintatilat ja harrastusmahdollisuudet, tieto- ja neuvontapalvelut, nuorisoyhdistyksien ja muiden nuorisoryhmien tuki, liikunnallinen, kulttuurinen, kansainvälinen ja monikulttuurinen nuorisotoiminta, nuorten ympäristökasvatus, tarvittaessa nuorten työpajapalvelut ja etsivä nuorisotyö sekä muut paikallisiin tarpeisiin ja olosuhteisiin sopivat toimintamuodot. Näiden lisäksi 8 § mukaan nuorten tulee voida osallistua heitä ja paikallista nuorisotyötä koskevaan päätöksentekoon, jolloin käytännössä tarkoitetaan osallisuus- ja vaikuttamistoimintaa. (Nuorisolaki 2006.) Nuorisotyön kasvatukselliseen ohjaukseen sisältyy esimerkiksi avointa talotyötä sekä kohdennettua yksilö- ja pienryhmätoimintaa. Lisäksi nuorisotyötä tehdään esimerkiksi verkkonuorisotyönä, mediakasvatuksena ja kouluyhteistyönä, jotka eivät ole varsinaisia osa-alueitaan vaan tapahtuvat muiden toimintojen sisällä tai niiden kautta.

Nuorisotyötä tehdään ja toteutetaan myös monilla erilaisilla (pedagogisilla) menetelmillä. Sitä tehdään erilaisissa oppimisympäristöissä ja tiloissa, erilaisilla tavoitteilla ja kohderyhmillä, eikä mitään yhtä yksittäistä oikeaa menetelmää ole olemassa. Erilaiset menetelmät ovatkin usein monipuolisia ja -ulotteisia kokonaisuuksia, joissa yhdistyvät sekä erilaiset tavoitteet että rakenteelliset tekijät. Nuorisotyön vahvuutena on myös nähty menetelmällinen joustavuus sekä luovat ratkaisut erilaisissa tilanteissa. Joustavuus ei kuitenkaan tarkoita minkä tahansa toiminnan hyväksymistä nuorisotyön menetelmäksi tai tavoite- ja menetelmätietoisuuden väheksymistä. (Nieminen 2007, 32.)

Nuorisotyötä toteuttavat toimijat, kunnallisen nuorisotyön kohdalla kunnat, saavat itse valita näiden puitteiden sisällä järjestämiensä palveluiden luonteen ja sisällöt. Eroja asioiden toteuttamisessa on käytännössä paljon ja siihen vaikuttavat organisaatioiden tavoitteiden lisäksi myös työntekijöiden henkilökohtaiset menetelmävalinnat. Näistä syistä johtuen eri sisällöillä ei ole aina yksiselitteisiä määrittelyitä, vaan määritelmiin vaikuttavat paikalliset painotuserot.

Kehittämistyöni kannalta keskeisiä nuorisotyön sisältöjä ovat nuorten osallisuus-toiminta, kulttuurinen nuorisotoiminta sekä verkkonorisotyö. Näistä osallisuus- ja kulttuurinen nuorisotoiminta liittyvät toiminnan sisältöön ja tavoitteisiin, verkko puolestaan on pääasiassa käytettävä väline, jonka kautta toiminta tapahtuu.

4.3.3 Kulttuurinen nuorisotyö: ”(hallittua) kaaosta ja luovaa hulluutta”

Kulttuuriseen nuorisotyöhön on muiden nuorisotyön osa-alueiden tapaan vaikea saada yhtä yksittäistä määritelmää. Se on kuitenkin toimintaa, joka tapahtuu kulttuurin äärellä, konkreettisesti tekemällä, vahvistaen nuorten ilmaisutaitoja ja luovaa osaamista. Se tukee nuorten osallistumista omaehtoisella toiminnalla, jossa nuoret ovat ensisijaisesti subjekteja. Kyse on oppimisesta, joka tapahtuu nonformaalin oppimisen mahdollisuuksia hyödyntäen. Kulttuurisen nuorisotyön menetelmät tarjoavat nuorelle keinon rakentaa omaa minäkuvaansa suhteessa muihin. Kulttuuri onkin aina yhteisöllistä, yhteiskunnallista ja sosiaalisesti rakentuvaa. (Ruotsalainen 2007, 171–173, 175.)

Leena Ruotsalainen (2007) kritisoi nuorisotyön liiallista keskittymistä selkeästi määriteltäviin kohderyhmiin ja syrjäytymisen ehkäisyn painotukseen. Hänen mukaansa kulttuuriseen nuorisotyöhön kuuluva ”(hallittu) kaaos ja luova hulluus”, jotka liittyvät nuorten omiin ideoihin ja ajatuksiin, koetaan rationalisoitu-neessa nuorisotyössä vieraiksi. Sama pätee liialliseen palveluajatteluun tai toi-minnan mallintamiseen, joiden seurauksena nuorisotyölle ominainen nuoruuteen liittyvä epävirallisuus ja epämuodollisuus ovat uhattuina. Nuorisotyön tulee havaita pinnan alla olevia ilmiöitä ja tarttua niihin. Tätä varten tarvitaan dialogia epämuodollisten kohtaamisten ja päätöksentekorakenteiden välillä. (Emt., 172.)

Kehittämistyöni näkökulmasta nämä ajatukset ovat oleellisia. Nuorisotyössä on jo aiemmin nähty tämänkaltaisen toiminnan merkittävyys. Se nousee kulttuuri-sen nuorisotyön eetoksesta, mutta ajattelutavan ei tarvitse kytkeytyä pelkästään siihen. Pikemminkin, jos toimintaa mallinnetaan niin, että muodollisen päätök-sentekorakenteen tilalla on nuorisopolitiikan kautta legitimisoitu epämuodollinen (joukkoistettu) rakenne, helpottuu nuorten omien ideoiden konkretisointi käytän-töön. Nuorisotyön keskeisenä tehtävänä on kulttuurisen nuorisotyön kannalta

luoda areenoita, rakenteita sekä nuorille sopivia demokraattiseen yhteiskuntaan osallistumisen muotoja, minkä verkko osaltaan mahdollistaa (emt., 177, 180).

4.3.4 Verkko nuorisotyössä ja verkkonuorisotyö

Nuorisotyössä hyödynnetään internetiä monin tavoin, mutta tehtävän työn sisältöä tai käsitteitä ei ole yksiselitteisesti määritelty. Verkossa tehtävää tai sitä hyödyntävää nuorisotyötä on eri tilanteissa tai toimijoiden osalta kutsuttu muun muassa virtuaaliseksi nuorisotyöksi, verkkonuorisotyöksi, nettinuorisotyöksi, tietokonevälitteiseksi nuorisotyöksi tai verkkoperustaiseksi nuorisotyöksi.

Työmuotoa voidaan yleisesti kuvata nuorisotyöksi, jonka välineenä, tilana tai alustana käytetään internetin mahdollisuuksia nuorten kohtaamiseksi ja tukemiseksi joko viiveellä tai reaaliaikaisesti. Kuten muutkin nuorisotyön osa-alueet, se sisältää valtavan määrän erilaisia menetelmiä ja toimintatapoja. (Sinisalo-Juha & Timonen 2011, 23–24.) Määritelmät kuitenkin muuttuvat yhtä nopeasti kuin sitä ohjaava teknologia. Verkkonuorisotyön valtakunnallisen kehittämiskeskuksen Verken nimeämisen jälkeen vuonna 2010 on kentällä puhuttu etenkin verkkonuorisotyöstä, tosin myös tätä termiä voidaan kritisoida. Se luo kuvaa verkkoa hyödyntävästä työstä irrallisena kokonaisuutena, vaikka tosiasiasa verkko läpileikkaa jo nyt erilaisia nuorisotyön palveluita (Huttunen 2014).

Verkkonuorisotyö nähdään jopa sitä toteuttavissa kunnissa vaikeasti hahmotettavana kokonaisuutena. Verken keväällä 2013 tekemässä kyselyssä 92 % kuntien nuorisotyöntekijöistä kertoo käyttävänsä työssään verkkoa (Hyrä 2013, 6). Allianssin ja Kuntaliiton kuntien viranhaltijoille toteuttaman tutkimuksen mukaan verkkonuorisotyötä tehdään kuitenkin vain joka toisessa Suomen kunnista (Lampinen 2013, 45–46). Tulosten ristiriitaa selittänee verkkonuorisotyön käsitteen laajuus, monimuotoisuus ja epäselvyys. Työntekijät eivät välttämättä miellä tekevänsä verkkonuorisotyötä, vaikka hyödyntävätkin sitä toiminnassa. Lisäksi verkkoa ilmeisesti hyödynnetään aktiivisesti kenttätasolla, vaikka viranhaltijat eivät sitä tietäisikään. (Joensuu 2013.)

Verkkonuurisotyön kehitys ei ole tapahtunut ilman vastalauseita tai huolia, jotka ovat liittyneet verkossa tehtävän työn aitouteen verrattuna sen ulkopuoliseen toimintaan (Huttunen & Merikivi 2011, 42). Muutosvastarinnan tai uuteen toimintaympäristöön kohdistuvien epäluulojen vuoksi verkkoa on usein hyödynnetty enemmän työntekijöiden ja organisaatioiden kuin nuorten tarpeiden näkökulmasta. Seurauksena on ollut verkkonuurisotyön menetelmien osittainen näköalattomuus, kun perinteisiä nuorisotyön työmuotoja on siirretty sellaisinaan verkkoon (Huttunen 2014). Samanlaisissa ongelmissa tietoteknisten välineiden suhteen ollaan yleisesti myös muussa palvelutuotannossa. Tuttujen menetelmien käyttö uudessa toimintaympäristössä nähdään helpoimpana ratkaisuna, mikä aiheuttaa verkon ulkopuolella toimivien palveluiden siirtämisen lähes sellaisenaan digitaalisiksi (Lehti, Rouvinen & Ylä-Anttila 2012, 14, 54–55).

Riippumatta verkkonuurisotyön määrittelystä tai käytettävästä termistä, nuorisotyössä tulisi aktiivisemmin nähdä verkon mahdollisuudet nuorten tukemisessa. Verkossa voi kohdata nuoria eri välineillä tai koota nuoria koskevaa tietoa helposti löydettävään ja ymmärrettävään muotoon. Niin voi tosin tehdä verkon ulkopuolellakin. Internet mahdollistaa kuitenkin myös sellaisten rakenteiden luomisen, jotka eivät perinteisillä välineillä ole mahdollisia: esimerkiksi itse rakennettuja palveluita, jotka motivoivat, aktivoivat ja kokoavat yhteen nuoria eri sosiaaliryhmistä ja erilaisista tarpeista toteuttamaan heille itselleen merkittäviä asioita. Sellaisia palveluita, jotka eivät perustu johonkin olemassa olevaan toimintaan, vaan nuorten osallisuuteen, heidän ideoihinsa ja yksilöllisiin tarpeisiinsa.

4.3.5 Nuorisotyön osallisuustoiminta ja sen mahdollisuudet

Osallistumisen ja osallisuuden edistäminen on yksi kunnallisen nuorisotyön perustehtäviä, millä tuetaan sekä nuorten itsenäisen toiminnan mahdollistamista että syrjäytymisen ehkäisyä. Terminä *osallisuuden* voidaan katsoa sisällyttävän aktiivista toimintaa, johon liittyy sekä mahdollisuus vaikuttaa omaan asemaansa että näihin mahdollisuuksiin liittyvä tunnetason yhteys. *Osallistuminen* voi puolestaan olla passiivisempaa sosiaalista toimintaa, mukanaoloa ilman tunnetta omasta mahdollisuudesta muuttaa asioita. *Vaikuttaminen* on puoles-

taan muutoksen saamista aikaan esimerkiksi yhteisessä päätöksenteossa. (Horelli, Haikkola & Sotkasiira 2007, 218–219; Kiilakoski & Taiponen 2011, 75–76.)

Digitaalinen viestintäteknologia tarjoaa uusia keinoja myös verkossa tapahtuvaan vaikuttamis- ja osallisuustoimintaan. Myös verkkoperustaista osallistumista on kuitenkin määrittänyt verkon ulkopuolisen nuorisotyön osallisuustoiminnan perinteet ja vakiintuneet toimintatavat. Nämä puolestaan ovat usein keskittyneet poliittiseen vaikuttamiseen tai kunnalliseen päätöksentekoon. Tämä ei ole vain suomalainen ilmiö, vaan vastaavasti on toimittu monissa muissakin Euroopan maissa: osallisuus yhdistetään vahvasti edustukselliseen demokratiaan ja demokratiakasvatukseen, johon kuuluu äänestämistä, asioiden valmistelua ja esitelyä sekä poliittista vaikuttamista (Bertelsmann Stiftung 2007, 7).

Nuorisovaltuustot ja talotoimikunnat ovat nuorten kannalta aikuisten maailmasta siirrettyjä vaikuttamisrakenteita, jotka eivät sellaisinaan kohtaa nykypäivän järjestäytymättömään vaikuttamiseen orientoituneita nuoria. Verkkoon on esimerkiksi luotu Aloitekanavan kaltaisia, pääasiassa viralliseen kunnalliseen vaikuttamiseen perustuvia palveluita, jotka toimivat ylhäältä alas -tyyppisesti ja joissa lopullinen valta-asetelma on edelleen aikuisilla (Kiilakoski & Taiponen 2011, 86). Ei liene yllättävää, että näissä palveluissa on suhteellisen vähän kävijöitä verrattuna niiden potentiaaliseen käyttäjäkuntaan. Kritiikkinä voi sanoa, että palveluita ylläpidetään, sillä niiden kautta saadaan helposti vastattua Nuorisolain 8 § vaatimuksiin nuorten osallisuudesta ja kuulemisesta (Nuorisolaki 2006).

Teknologian hyödyntäminen mahdollistaisi nuorisotyölle paljon nuorten osallisuuden ja vertaistoimijuuden kannalta, jotka molemmat ovat nuorisotyön keskeisiä sisältöjä. Mahdollisuuksia tulisi sekä selvittää että konkreettisesti ottaa aiempaa enemmän käyttöön myös kunnallisessa nuorisotyössä. Esimerkiksi nuorisotyön järjestämissä tapahtumissa nuorten pääasiallinen rooli on perinteisesti ollut passiivinen asiakkuus, jossa suurin osa nuorista on saapunut heille valmiiksi järjestettävään sisältöön. On kyseenalaista, että puhutaan nuorten osallisuudesta, jos mukana on ollut vain muutama (jo muutenkin) aktiivinen nuori. Kokemukset kuitenkin osoittavat, että syvää ja laaja-alaista osallisuutta suurelle joukolle mahdollistavat menetelmät toimivat, mikäli organisaatiot ovat to-

della valmiita muuttamaan osallistumisrakenteet nuoria houkutteleviksi ja mahdollisimman paljon heidän ehdoillaan toimiviksi.

Verkko-osallisuuden ja -vaikuttamisen nykyisten palveluiden kehittämistä ja ylläpitämistä tulee edelleen jatkaa, mutta niiden rinnalle tulisi luoda myös alhaalta ylöspäin toimivia, nuorten maailmasta lähtöisin olevia menetelmiä. Kentällä voi toimia rinnakkain hyvin monenlaisia välineitä, joissa nuoret voivat omaksua erilaisia rooleja toimijoina kykyjensä, tarpeidensa ja elämäntilanteidensa mukaan. Palveluita luotaessa tulisi olla valmis miettimään luovasti, miten erilaisia verkko-työkaluja voitaisiin parhaiten hyödyntää. Esimerkiksi parvi-ilmiö tarjoaa uuden näkökulman erilaisena osallisuusmuodostelmana, sillä se poikkeaa rakenteellisista perinteisistä järjestelmistä ja tarjoaa mahdollisuuden osallistua erittäin matalalla kynnyksellä. (Kiilakoski & Taiponen 2011, 82, 86; Laine ym. 2011, 108.)

4.3.6 Verkon sosiaaliset yhteenliittymät

Yhteisöt ja yhteisöllisyys ovat nuorisotyön kannalta keskeisiä käsitteitä. Nuorille pyritään nuorisotyön kautta tarjoamaan yhteisöllisiä oppimiskokemuksia ja tukemaan heidän kasvuun yhteisöidensä kykeneviksi, osallistuviksi ja aktiivisiksi jäseniksi sosialisatioprosessin kautta. Nämä yhteisöt voivat olla toimijasta ja toiminnasta riippuen esimerkiksi pienryhmä, kotikunta tai kokonainen yhteiskunta. (Nieminen 2007, 21, 23, 35).

Perinteisen empiirisen yhteisökäsityksen mukaan yhteisö koostuu yksilöistä, joilla on jaettuja arvoja tai kokemuksia, vuorovaikutusta sekä jaettu yhteinen tila (Lehtonen 1990, 17–18). Viime vuosina yhteisökäsite on siirretty myös verkkoon, jossa jaettuna yhteisenä tilana toimivat verkon erilaiset sivustot tai palvelut (Nieminen 2007, 39; Joensuu 2007). Yhteisöllisyys nähdään siitä huolimatta sekä nuorisotyön toimintaympäristönä että sen keskeisenä tavoitteena.

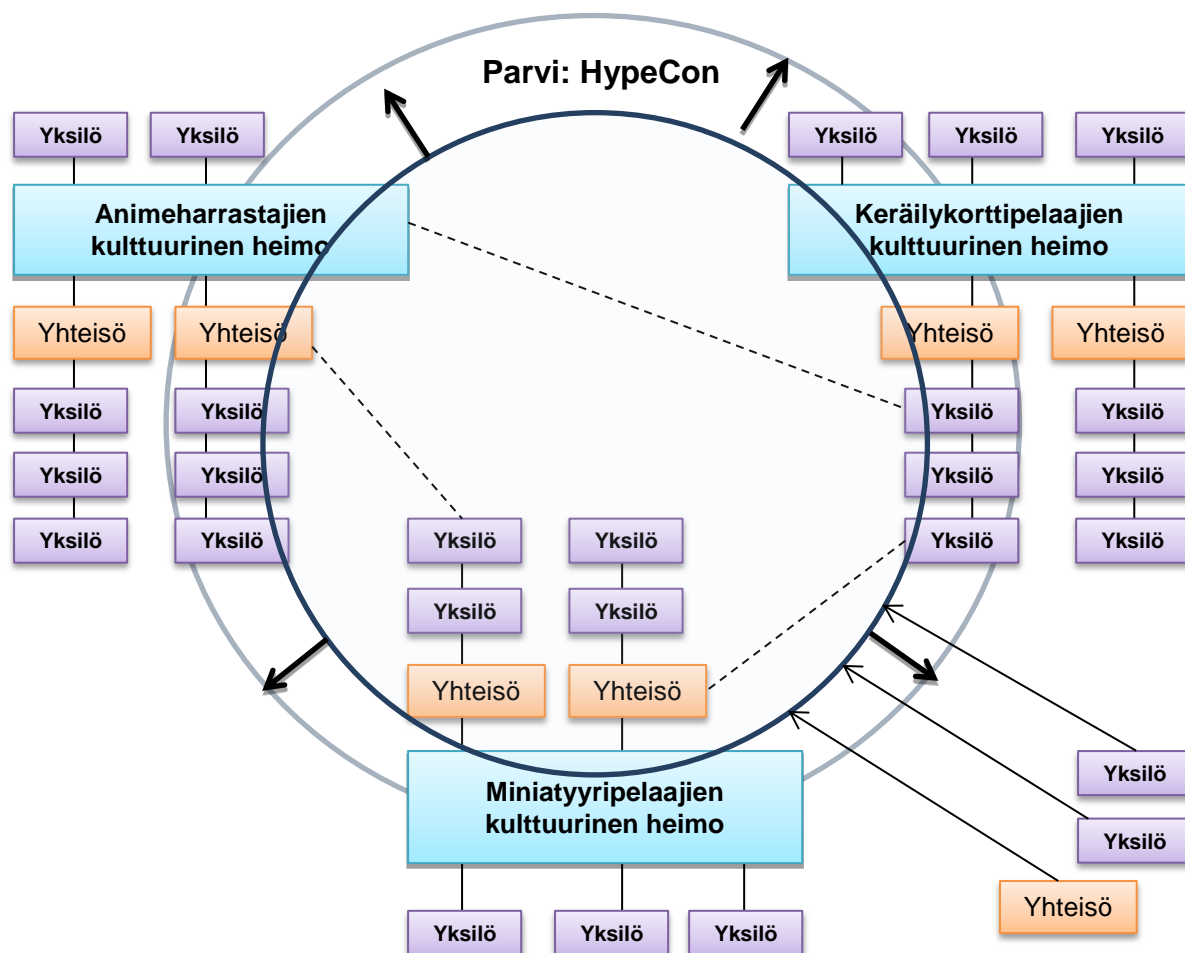
Yhteisöllisyys ja ylipäättään sosiaalisuus ovat kuitenkin muuttuneet teknologisen kehityksen myötä. Esimerkiksi uusi liberalistinen yhteisökulttuuri suosii verkostoitunutta järjestäytymistä perinteisen vallanjaon sijaan. Tutkija Manuel Castellsin (1996) mukaan joustavat verkostot ovat muuttuneet vallan uudeksi ja tär-

keimmäksi järjestysperiaatteeksi, jonnekin puhtaan tasa-arvon ja hierarkioiden välimaastoon. Erilaisissa verkostoissa toimijat ovat näennäisesti tasa-arvoisia, mutta pelkästään vapauttavaa ja tasa-arvoista verkostoituminen ei ole: osa toimijoista nousee toiminnan keskiöön, toiset jäävät siitä sivuun, kun taas kolmannet pudotetaan siitä pois. (Sihvola 2000, 14–16.)

Yhteisöllisyys ei siten ole aina positiivista, vaan siihen liittyy myös negatiivisia ulottuvuuksia. Osa yhteisöistä, kuten viharyhmät tai itsetuhoiset vertaisryhmät, voivat toimia nuorisotyön näkökulmasta vääriin arvoihin perustuen (Kiilakoski & Taiponen 2011, 85). Yhteisöiden sisäisten valtarakenteiden tai liian tiiviiksi muodostuvan yhteisöllisyyden kautta voi puolestaan seurata tilanteita, joissa yhteisö ei ota vastaan uusia jäseniä. On myös mahdollista, että yhteisön toiminta ei näyttäydy ulkopuolisille niin houkuttelevalta, että siihen haluttaisiin liittyä. Yhteisön dynamiikasta huolehtiminen vaatii nuorisotyön kannalta toimenpiteitä, jotta yhteisö toimisi positiivisesti koetulla tavalla. Esimerkiksi Rainan (2012, 22–23) mukaan ilman ohjausta tapahtuva ryhmän dynamiikka ei pidä huolta yhteisön yhteisen tavoitteen saavuttamisesta eikä ryhmän eheyden säilyttämisestä, sillä hajoaminen on dynamiikalla luontevampaa kuin kokoaminen.

Yhteisöt eivät kuitenkaan ole ainoa verkossa mahdollistuva sosiaalisuuden muoto. Globaali yhteenkuuluvuus on mahdollista ilman keskinäistä vuorovaikutusta, jaettuja tavoitteita tai yhteistä tilaa. Taustalla voi olla kiinnostuksenkohteita, esimerkiksi populaarikulttuurin kautta, jotka luovat tunnetta yhteenkuuluvuudesta. Tällaiset *kulttuuriset heimot* voivat tarjota nuorille kokemuksen kuulumisesta johonkin alakulttuuriin myös sellaisten ihmisten kanssa, joita ei ole koskaan kohdannut joko verkossa tai sen ulkopuolella. Suomalaisella fantasiaroolipelaajanuorella voi olla enemmän yhteistä puhuttavaa vastaavan brasilialaisen harrastajan kuin omien luokkatovereidensa kanssa.

Puolestaan jonkin asian ympärille verkossa syntynyttä ryhmämuodostelmaa voidaan kutsua termillä parvi (*flock* tai *swarm*). Niitä voi kuvata itseorganisoituviksi ja vertaistuotantoon perustuviksi, väljiksi ruohonjuuritason yhteenliittymiksi, joissa osallistujien määrä ja aktiivisuus voi vaihdella toiminnan aikana. Parvet ovat ketteriä, joustavia ja toimintaorientoituneita ryhmiä, joissa aktiivisuus etenee sykäyksittäin. Tämä on niiden etu epämuodollisena ja matalan kynnyksen



© Mika Joensuu

Kuva 11. HypeCon-parven sijoittuminen kulttuuristen heimojen, yhteisöiden ja yksilöiden suhteen. Parvi luodaan joukkoistamisen kautta ja siihen voi kuulua yksilöitä, osittaisia tai kokonais yhteisöitä sekä kulttuuristen heimojen jäseniä. Osa yksilöistä voi myös kuulua samanaikaisesti useampaan eri yhteisöön tai heimoon (katkoviivat). Parven toiminnan laajentuessa ja sen osallistujamäärän kasvaessa myös sen vetovoima kasvaa, jolloin se houkuttaa mukaan yhä enemmän osallistujia alkuperäisen kohderyhmän ulkopuolelta. Osallistujien määrän kasvaessa myös sisältö laajenee, jolloin kaikki osallistujat hyötyvät enemmän (=mittakaavaetu).

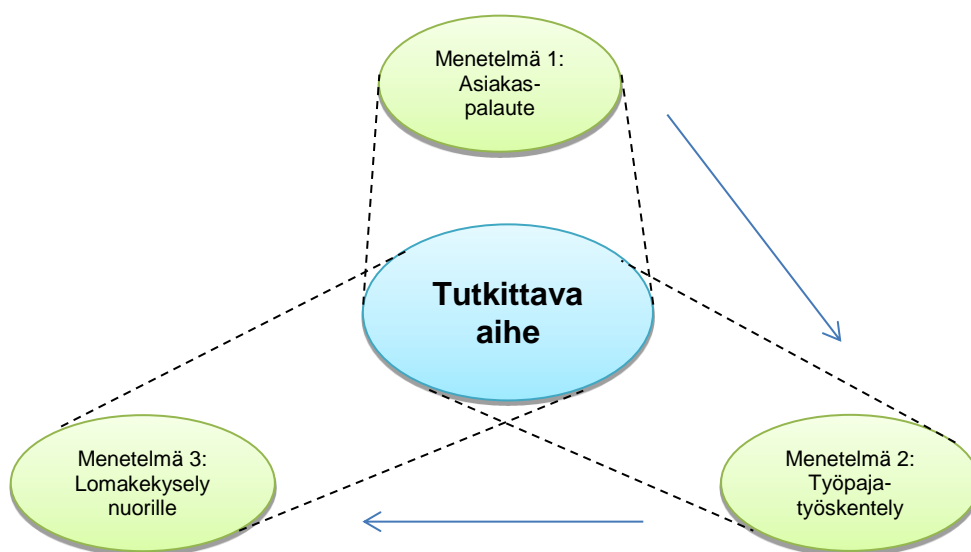
5 KEHITTÄMISTYÖTÄ OHJAAVAN AINEISTON KERUU

Opinnäytetyöni perustuu *teoreettiseen otantaan*, jonka perusajatuksena on, että tutkimuksessa vasta kehittymässä oleva teoria määrittää mitä aineistoa kerätään seuraavaksi (Kiviniemi 2010, 76–78). Tällä tavoin kehittämisprosessini on muuttunut ja kiteytynyt paljon sen edetessä. Asian etukäteen tiedostamalla olen pystynyt varautumaan ja reagoimaan näihin prosessin muutoksiin mielestäni hyvin. Toisena merkittävänä strategisena vaikuttimena on ollut realistisen evaaluaation hyödyntäminen. Se tarjoaa toimintatutkimuksen tavoin monia erilaisia lähestymistapoja sekä menetelmiä varsinaiseen kehittämistyöhön. Keskeistä

siinä on toiminnan (päämäärän, suunnittelun ja prosessin) arviointi sekä siihen liittyvät toimenpiteet. Sekä toimintatutkimuksessa että realistisessa evaluaatiossa teoria ja käytäntö ovat jatkuvasti läsnä kehitettävän kohteen eri puolina.

Olen käyttänyt kehittämistyössäni monipuolisesti erilaisia tarkoitukseen soveltuvia menetelmiä. Taustalla vaikuttaa toimintatutkimuksellinen ajattelutapa, mikä kannustaa monimenetelmälliseen lähestymiseen tutkimus- tai kehittämistoiminnassa. Monimenetelmällisyys eli menetelmällinen triangulaatio lisää kehittämistyön uskottavuutta ja luotettavuutta (validiteettia), kun lopputulos luodaan useamman eri aineiston tai välineen avulla (Anttila 2007, 143).

Varsinainen kehittämistoimintaan sisältynyt empiirinen aineistonhankinta toteutui kolmella eri tavalla, joista jokainen on vaikuttanut seuraavan menetelmän toteutumiseen (Kuva 12). Sekä vuoden 2013 HypeConissa että sen jälkeen lomakkeilla kerättyjen asiakaspalautteiden pohjalta ja siihen asti hankitun teoriaperustan kautta loin rakenteen työntekijöille järjestettävälle työpajolle. Niihin osallistui Hyvinkään kaupungin Nuorisopalveluiden työntekijöitä yhteensä neljänä eri kertana. Työpajoissa kerätyn aineiston analysoinnin pohjalta loin vielä yhden kyselyn toiminnassa mukana olleille nuorille. Tällä tavoin vuorottelemalla aineistoissa sekä nuorten että työntekijöiden näkökulmia on kehittämistyössä pyritty huomioimaan kaikkien osallistuneiden ryhmien näkemykset.



© Mika Joensuu

Kuva 12. Aineistonkeruun menetelmällinen triangulaatio tutkittavan aiheen käsittelyyn. Tutkittavaan aiheeseen hankitaan aineistoa kolmen eri menetelmän kautta, joiden avulla kehittämistyössä näkyy moniäänisesti erilaisten toimijoiden näkemykset toiminnasta ja siten ymmärrys aiheesta syvenee.

5.1 HypeCon 2013-tapahtuman asiakaspalautteet

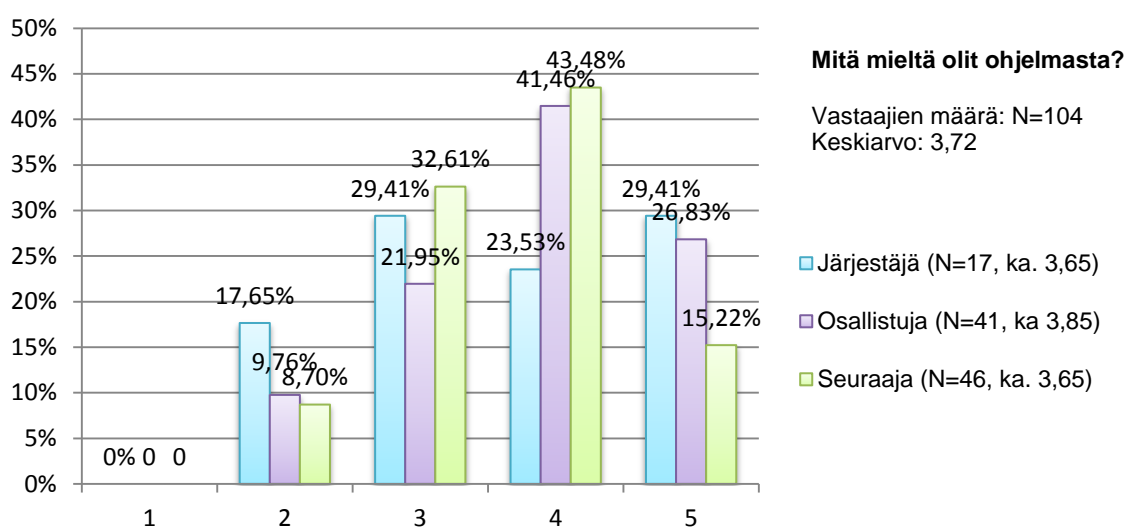
Vuoden 2013 HypeConissa toteutettiin asiakaspalautekysely, jonka kautta selvitettiin nuorten kokemuksia erilaisista tapahtumaan ja sen suunnitteluun liittyvistä asioista. Kyselyyn saivat vastata kaikki halukkaat toimintaan osallistuneet nuoret ja siihen saatiin yhteensä 104 vastausta. Vastaajajoukko ei siten ole tilastolisten menetelmien näkökulmasta edustava otos toiminnassa mukana olijoista, vaan kyseessä on vapaaehtoisesti valikoitunut näyte toiminnan kautta tavoitettavista nuorista. Siitä huolimatta tulosten avulla voidaan selvittää toiminnan merkitystä juuri näiden nuorten kannalta.

Kyselyn vastaajissa oli edustettuna sekä toiminnan suunnittelussa ja järjestäjinä olleita (N=17), toiminnassa osallistujina olleita (N=41) että toimintaa sivustaseuranneita nuoria (N=46). Yhtään pelkästään verkon kautta toimintaa seurannutta nuorta ei kyselyyn vastannut (N=0). Vastaajissa oli mukana tyttöjä ja poikia sekä Hyvinkäältä että muualta. Lisäksi edustettuina oli nuoria eri harrastuksista (anime ja manga, rooli-, keräilykortti- ja miniatyyripelit). Tulosten kautta ei ole tarkoitus luoda tilastollisia yleistyskiä eri nuorisoryhmistä, mutta kyselyyn vastanneiden nuorten joukko on heterogeeninen ja siitä voidaan nähdä asiakasryhmien välisiä eroja heidän kokemuksistaan toiminnasta ja tapahtumasta.

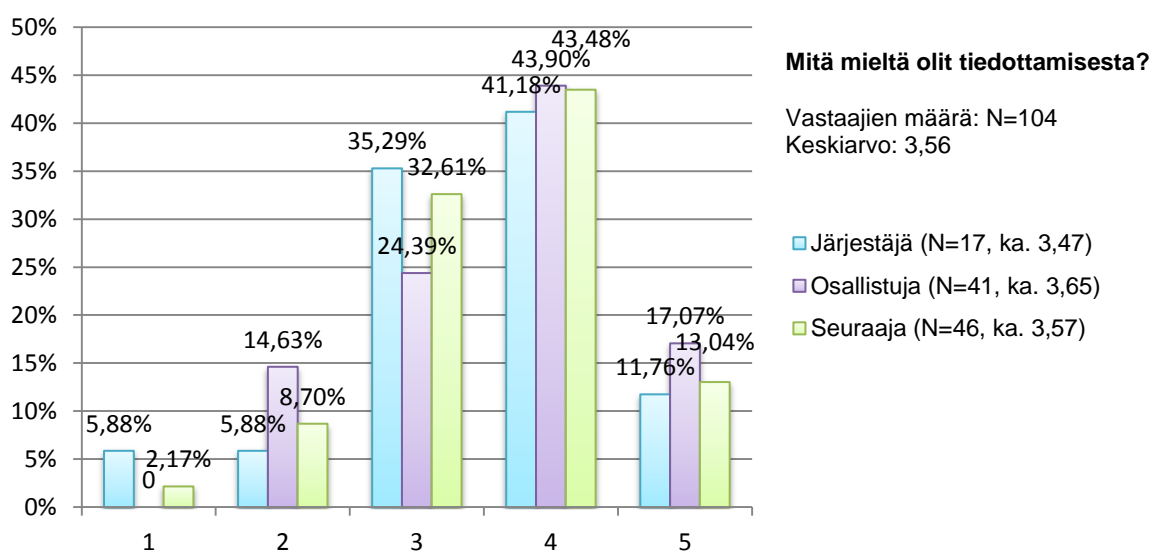
Kysely koostui pääasiassa kysymyksistä, joiden vastausvaihtoehdot olivat Likertin asteikolla 1–5. Saatuja tuloksia on analysoitu ristiintaulukoimalla vastauksia erityisesti asiakasryhmien suhteen. Merkittävimpinä tuloksina oli ryhmien välisen erojen ilmeneminen useammassa kysymyksessä sekä kaikilta vastaajaryhmiltä saatu erittäin positiivinen palaute toiminnasta. Tulokset osoittavat palvelun ja toimintatavan olevan nuorten näkökulmasta sekä kiinnostava että onnistunut, ja siten nuorisotyön kannalta varteenotettava toiminnan järjestämisen muoto. Lisäksi asiakasryhmien ilmeneminen erilaisine tarpeineen tukee asiakkaiden jaottelua eri segmentteihin ja niiden huomiointia palvelussa erillisinä ryhminään.

Eri kysymyksiin saaduissa vastauksissa oli paljon eroja niissä tulleen hajonnan suhteen. Tiloihin ja järjestelyihin liittyvissä kysymyksissä vastaukset keskittyivät lähes pelkästään positiivisiin kokemuksiin asioista (vastausvaihtoehdot 3–5). Osassa kysymyksissä oli kuitenkin huomattavan paljon hajontaa jopa saman

asiakasryhmän sisällä. Vaikka keskiarvojen osalta näistäkin kysymyksistä saatiin hyvät tulokset, esimerkiksi tiedottamisen ja ohjelmasisältöjen osalta hajontaa oli erityisen paljon (Kuvat 13 ja 14). Ohjelmaan liittyen hajonta johtuu todennäköisesti nuorten kiinnostuksen kohteiden laajuudesta, johon tapahtuman tarjonnalla ei onnistuttu täysin vastaamaan. Puolestaan tiedottamisessa hajonta kertoo haasteista tiedotuksen kohdentamisessa. Nuoret, jotka saatiin tavoitettua, kokivat tiedottamisen hyväksi, mutta osaa nuorista ei tavoitettu. Koska joukkoistamisessa vuorovaikutus on toiminnan onnistumiselle ensiarvoisen tärkeää, tulee tiedottamisen haasteisiin vastata aiempaa paremmin.

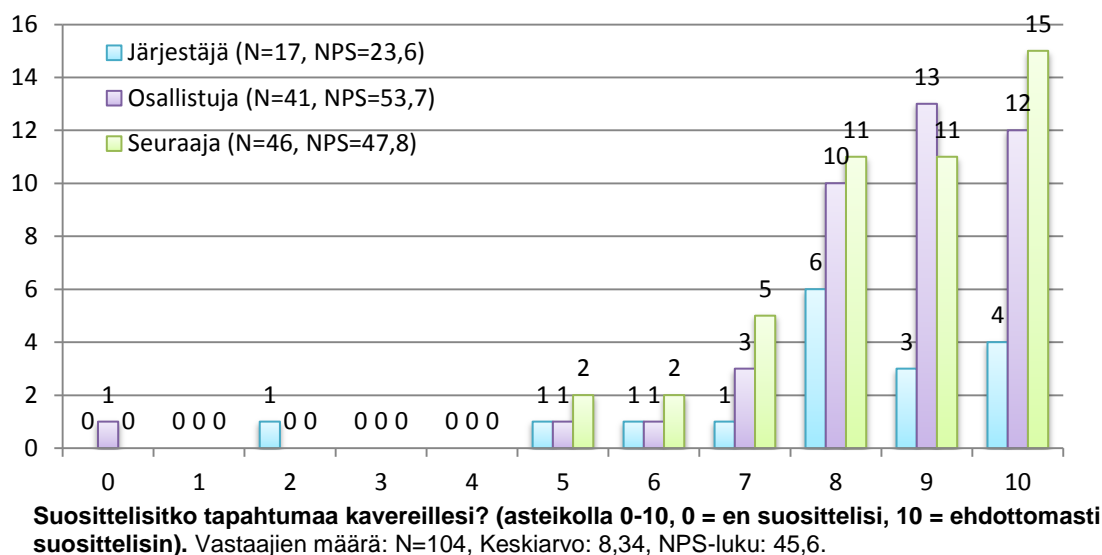


Kuva 13. Mitä mieltä olit ohjelmasta? (N=104, ka. 3,72)



Kuva 14. Mitä mieltä olit tiedottamisesta? (N= 104, ka. 3,56)

Kyselyssä oli mukana myös NPS (Net Promoter Score) -menetelmän kysymys, jonka avulla voidaan selvittää asiakkaiden subjektiivista kokemusta palvelun vastaamisesta heidän henkilökohtaiseen tarpeeseensa. Vaikka menetelmässä on puutteensa, se tarjoaa yhdellä kysymyksellä erilaisten palveluiden kesken vertailtavissa olevan lukuarvon asiakkaiden kokemuksesta palvelun sisällöstä. (Tuulaniemi 2011, 241–242.) Menetelmän avulla saadaan laskettua lukuarvo, jossa positiivinen NPS-luku on hyvä ja yli 50 erinomainen. Vuoden 2013 HypeCon-tapahtuman palautteesta saatu kaikkien vastaajien yhteinen NPS-luku oli 45,6. Nuoret ovat kokeneet järjestetyn toiminnan erittäin hyväksi ja heidän tarpeisiinsa vastaavaksi (Kuva 15). Kriittisimmäksi ryhmäksi tässä suhteessa osoittautui toimintaa järjestäneet nuoret, joiden NPS-luku 23,6 on edelleen hyvä, mutta huomattavan alhainen muihin ryhmiin verrattuna.



Kuva 15. HypeCon 2013 -palautekyselyn NPS-kysymyksen tulokset jaoteltuina asiakasryhmien mukaan. Positiivinen NPS-luku on hyvä, yli 50 erinomainen.

5.2 Työpajat kehittämistyössä

HypeCon-toiminnan kehittäminen ja sen pohjalta syntyneen Impulssi-toimintamallin luominen ovat samanaikaisesti sekä opinnäytetyöni keskeinen sisältö että tavoite. Toimintatutkimuksen kautta tähän kehittämiseen osallistuivat myös muut työorganisaationi jäsenet. Organisaation kannalta pyrkimyksenäni oli luoda yhteisöllinen tutkimusprosessi, jonka vetäjänä toimimalla saisin kerättyä tarvittavaa aineistoa ja syvennettyä omaa näkemystäni aiheesta.

Taustalla on näkemys, jonka mukaan kehittämisprosesseihin osallistuminen voi olla monella tapaa merkityksellistä työorganisaation kehittymisen kannalta. Viitalan ja Jylhän (2002) mukaan esimerkiksi koulutukset, jotka lisäävät osallistujien metataitoja (kuten oppimis- tai kehittämistaitoja sekä ennakointi- ja ongelmanratkaisukykyjä), ovat sekä työyhteisöiden että siihen kuuluvien yksilöiden kannalta tärkeitä erityisesti pitkällä aikavälillä. Toisaalta kehittäminen onnistuu parhaiten työyhteisöissä, joissa on olemassa riittävää kehittämisosaamista. Kuitenkin prosessin kuluessa ja kehittämiseen kannustavan kulttuurin myötä niin yksilöiden kuin ryhmän kyvykkyys kehittämiseen vahvistuu. (Emt. 187; Seppänen-Järvelä 2009, 42–43.) Tällöin myös vähäisemmän kehittämiskokemuksen työyhteisöt voivat hyötyä suuresti onnistuneesta kehittämisprosessista.

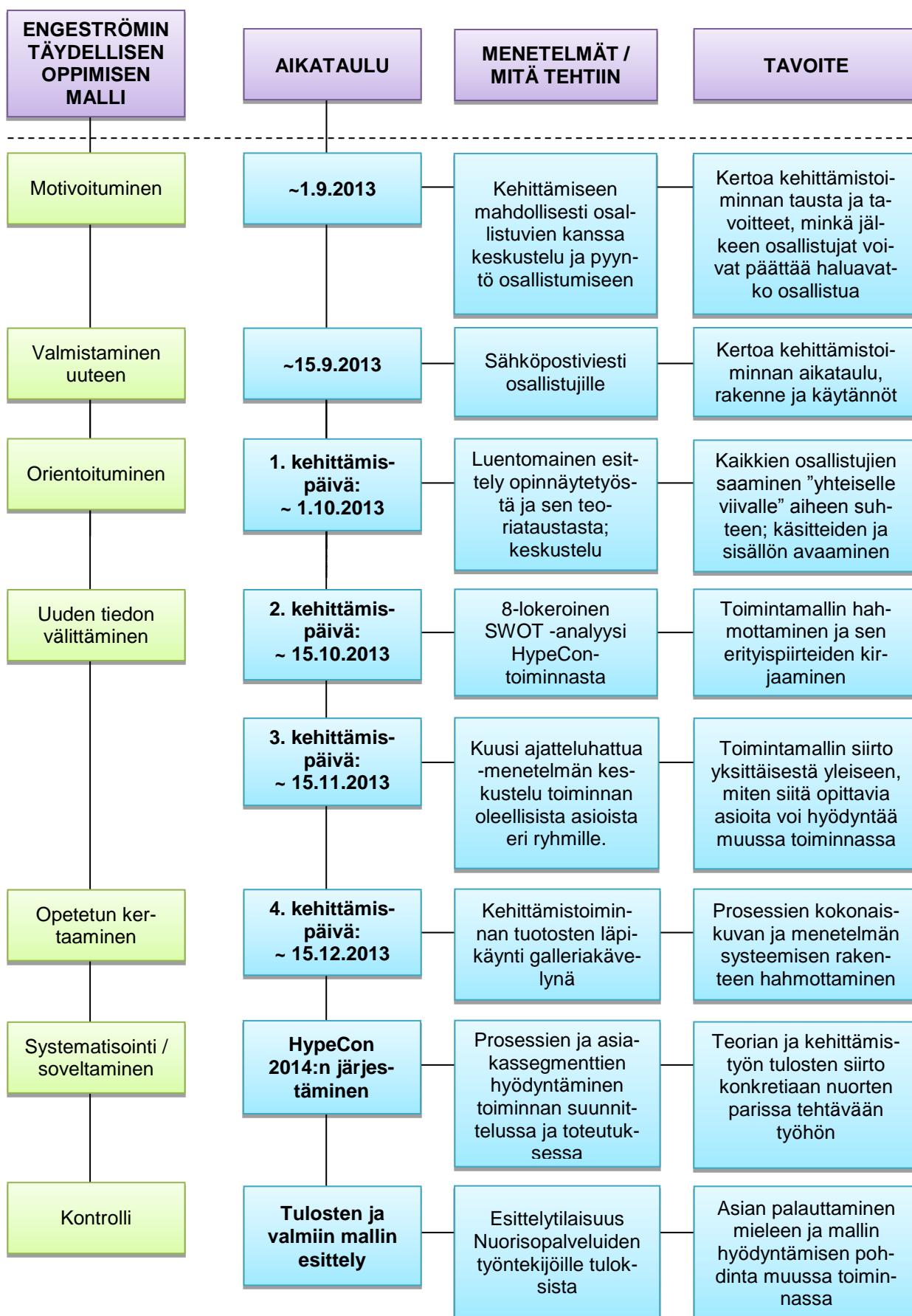
Toimintatutkimukseni tarkoituksena oli siten palvella sekä opinnäytetyöhöni kuuluvaa kehittämistyötä että edesauttaa siihen osallistuvan työyhteisön toimintaa eri tasoilla. Prosessin kautta pyrittiin samanaikaisesti

- a) lisäämään työyhteisön yhteisöllisyyttä jaetun kokemuksen kautta,
- b) jakamaan työntekijöiden osaamista ja konkretisoida hiljaista tietoa,
- c) tarjota kokemuksia erilaisten kehittämismenetelmien käytöstä,
- d) antaa voimaannuttava ja emansipatorinen kokemus luomalla todellisen osallistumisen mahdollistava toimintaympäristö ja -tilanne sekä
- e) tukemaan osallistujien metakognitiivisten taitojen, kuten systeemien hahmottamisen ja systeemiälyn sekä strategisen ajattelun kehittymistä.

Näihin lisättynä on tuloksena myös varsinainen kehittämisprosessin produkti, eli monistettavissa ja hyödynnettävissä oleva Impulssi-toimintamalli.

5.2.1 Työpajojen kehittämismenetelmät käytännössä

Kehittämistyöllä ja koulutusten järjestämisellä on paljon yhtymäkohtia liittyen uuden oppimiseen ja oivaltamiseen. Tästä johtuen käytin kehittämistyöpajoja suunnitellessani pohjana Engeströmin (1987, 127–128) täydellisen oppimisen mallia, jossa oppiminen mahdollistuu vaihteellisesti prosessin aikana. Työpajani perustuivat tämän rakenteen ympärille, sovellettuna oman kehittämistyöni tarpeeseen sopivaksi. Osallistujien henkilökohtaisen sekä työyhteisön yhteisöllisen oppimisen näkökulma saatiin näin siirrettyä myös käytännön tasolle (Kuva 16).



© Mika Joensuu

Kuva 16. Kehittämispäivien alustava aikataulu, rakenne ja tavoitteet. Kuvaan on myös merkitty mitä Engeströmin (1987) täydellisen oppimisen mallin kohtaa osiot vastaavat (vihreä).

Työpajat olivat noin kahden tunnin mittaisia kokonaisuuksia, joissa osallistujat käsittelivät aihetta erilaisten työelämän kehittämismenetelmien avulla. Työryhmään kuuluivat nuoriso-ohjaajat Salla Hyvönen, Jenni Lappalainen ja Kari Kuikka, erityisnuorisotyöntekijä Niina Koski sekä tiedottaja Outi Raatikainen. Lisäksi työpajoihin osallistui harjoittelijoita eri nuorisoalan oppilaitoksista. Tämän työryhmän yhteisen työskentelyn kautta monimenetelmällisesti syntynyttä materiaalia hyödynnetään opinnäytetyöni keskeisenä aineistona.

Ensimmäisessä työpajassa pidin esityksen käsiteltävästä aiheesta, tutkimuskykyksistäni, käyttöteoriastani sekä muista kehittämistyöni taustalla olevista teoreettisista sisällöistä. Tarkoituksena oli kertoa, mistä aiheesta on kyse ennen kuin toimintaa alettiin yhteisesti kehittää. Kehittämistyön onnistumisen kannalta on tärkeää, että osallistujat puhuvat samasta aiheesta ja yhteisillä käsitteillä. Vaikka ensimmäinen työpaja perustui pitämään esitykseen, osallistuivat kaikki siihen aktiivisesti mukaan kertomalla mielipiteitään ja näkemyksiään aiheesta. Kehittämisprosessi saatiin tällä tavoin hyvin käyntiin. Lisäksi jakamalla konkreettisia kokemuksia, saatiin seuraavan kerran kehittämistehtävää varten käsiteltävä aihe kytkettyä kunkin työntekijän omaan kokemusmaailmaan.

Toisena työpajakertana tehtiin työryhmän kanssa SWOT-analyysi, jossa perinteisen nelikentän sijaan käytettiin jatkokehitettyä kahdeksankenttäistä versiota (Liite 1). Sen avulla vahvuuksista kehitetään menestystekijöitä, heikkouksista päästään eroon niitä kehittämällä, uhkatilanteet muutetaan vahvuuksiksi sekä suunnitellaan, miten mahdollisista kriisitilanteista selvitään (Anttila 2007, 141–143). Kolmannessa työpajassa käytettiin Kuusi ajatteluhattua -menetelmää, joka tarjoaa keinon pilkkoa käsiteltävä aihe pienemmiksi osiksi, kun keskustelu rajataan yhteen näkökulmaan kerrallaan (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 149–151). Tarkastelu rajattiin kolmeen osaan: työntekijöiden, toimintaa järjestävien nuorten sekä toimintaan osallistuvien nuorten näkökulmiin.

Neljännellä eli viimeisellä kerralla työpajassa hyödynnettiin galleriakävelyn kaltaista lopputulosten läpikäyntiä. Olin koonnut aineistosta nousseita keskeisiä teemoja sekä analysoinnin tuloksia, joita tarkasteltiin vielä yhteisesti. Näkökulmana oli tulosten soveltuminen muualle monistettavan toimintamallin pohjaksi sekä miten tulokset näyttäytyivät työntekijöille hallittavana kokonaisuutena.

5.3 SWOT-analyysin tulokset ja niiden tarkastelu

Työpajoissa käytetyillä kehittämismenetelmillä koottiin laaja aineisto työntekijöiden näkemyksistä HypeCon-toimintaan liittyen. Vahvuuksia nähtiin sekä Nuorisopalveluiden organisaatiossa että menetelmässä. Nuorisopalvelut koettiin luotettavaksi toimijaksi, jolla on suuri määrä kontakteja nuoriin ja nuorten ryhmiin. Työntekijöiltä löytyy monipuolista osaamista sekä uskallusta ja halua tehdä asioita uudella tavalla. Menetelmä koettiin aidosti osallistavaksi toiminnaksi, joka reagoi nuorten ideoihin ja hyödyntää nuorten osaamista. Toiminnan taustalla nähtiin ajattelutapa, jota olisi mahdollista soveltaa myös muuhun nuorisotyöhön.

Heikkouksia nähtiin sekä aikatauluissa, työntekijöiden roolissa että asiakasasioissa. Vaikka toiminta reagoi nopeasti, se ei välttämättä reagoi nuorten mielestä riittävän nopeasti. Aikataulun ollessa melko avoin, sen koettiin kiristyvän etenkin loppua kohden liikaa. Toimintamuodon markkinoinnissa nuorille nähtiin haasteita, samoin kuin mahdollisuudessa irtaantua nuorisotyön perinteistä. Työntekijät haluaisivat myös selkeämmin rajata riskienhallintaa niin, että on selvää missä vaiheessa vastuu siirtyy työntekijöille. Toiminnassa oltiin huolissaan sen mahdollisesta keskittymisestä aktiivisiin nuoriin, jolloin kuormittavuus kasvaa, sekä sen riippuvaisuudesta nuorista, jolloin sitoutumisen haasteet kärjistyvät.

Mahdollisuuksia toiminnassa nähtiin sekä nuorisotyössä, nuorissa että sosiaalisen median käytössä. Työ koettiin nuorisotyölliseksi menetelmäksi, jolla voidaan tarjota nuorten kasvua tukevia asioita: turvallisia aikuiskontakteja, onnistumisen kokemuksia sekä tunteen huomioiduksi tulemisesta. Osallistuvien ryhmien määrän ja koon kasvun kautta tavoitetaan uusia nuoria, jotka voivat saada toiminnassa toisiltaan mallia siitä, millainen toiminta on mahdollista.

Uhkina toiminnalle koettiin nuoriin ja nuorten toimintaan, nuorisotyöhön sekä muihin, esimerkiksi resursseihin tai turvallisuuteen liittyvissä asioissa. Nuorten toiminnassa oltiin huolissaan heidän välisistä suhteistaan, toimintaan liittyvistä näkemyseroista nuorten kesken sekä Nuorisopalveluiden suhteen ja mahdollisuus, että toimintaan ei tule osallistujia. Nuorisotyöhön liittyviin uhkiin kuuluivat nuorisotyöllisten tavoitteiden katoaminen, verkostojen kanssa ilmenevät haasteet sekä liiallinen kaupallisuuden voimistuminen.

<p>1. Vahvuudet (S)</p> <p>Nupan organisaation vahvuudet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - olemassa olevat kontaktit, kokemukset tapahtumien järjestämisessä - erilaiset välineet ja niiden hyödyntäminen - monipuolinen osaaminen - kontaktit: valmiiksi kontakti yli tuhanteen nuoreen; ollaan nuorille tuttuja - luotettavuus, nuorten parissa helposti lähestyttäviä - uskallus ja halu tehdä asioita uudella tavalla, kehitys ja kehittäminen; virheistä oppiminen 	<p>Menetelmän vahvuudet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nuorten osaamisen hyödyntäminen - aito nuorten osallisuus, joka lähtee nuorista - nopea reagointi, ajankäyttö; nuorten muistuttaminen - toiminta-ajatuksen sovellettavuus muihin toimintoihin - ymmärtäminen, että kaikkea ei tarvitse tehdä itse, suhteessa rooliin
<p>2. Heikkoudet (W)</p> <p>Aikaan ja aikatauluun liittyvät heikkoudet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kiire tai liian tiukka aikataulu - ajanpuute, aikaresurssi; mikä on tärkeintä, mitä kaikesta valitaan? - ei voida reagoida nuorten näkökulmasta aina riittävän nopeasti <p>Työntekijän rooliin liittyvät heikkoudet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rajanveto, missä vaiheessa otetaan vastuu; riskinhallinta - vieraantuminen nuorisohjaajasta, pysyykö yhä nuorisotyön raameissa - markkinoinnin vaikeus, idean myyminen - ENT:n näkökulmasta tavoitteen hämärtävyys 	<p>Asiakkaisiin liittyvät heikkoudet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - erittäin riippuvaista nuorista, nuorten sitoutumisen haasteet - ei-aktiivisten jääminen pois, toiminnan keskittymisen aktiivisiin toimijoihin - tietty joukko mukana kaikessa, huolena kuormittuvuus - toiminnan ja nuorten liiallinen pirstaloituminen / alaryhmiin hajoaminen
<p>3. Mahdollisuudet (O)</p> <p>Nuorisotyöhön liittyvät mahdollisuudet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - toimintamallin laajeneminen muualle nuorisotyöhön - turvallisia aikuisia nuorten elämässä - nuorten ohjaaminen muun kuin sisällön kautta - nuoret tuntevat tulevaisuutensa nähdänsä ja kuullaiksi - työajan vapautuminen muuhun, kun nuoret itse tekevät - nuorille kokemuksia, joilla jopa suunta elämälle 	<p>Nuoriin liittyvät mahdollisuudet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - harrastajien laajentuminen, sekä eri ryhmiin että ryhmien kasvu - nuorilta muille nuorille esimerkkejä mitä voi tehdä, hyviä kokemuksia <p>Sosiaalisen median tarjoamat mahdollisuudet</p>
<p>4. Uhat (T)</p> <p>Nuoriin ja nuorten toimintaan liittyvät uhat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nuoret tekevät nuorisotyöllisesti kestävämpiä ratkaisuja - nuorten keskinäiset intressierot - nuorten keskinäiset suhteet - nuoret toiminnasta aiheutuvat seuraukset - nuorten intressit eroavat Nuorisopalveluiden intresseistä - kävijöitä ei tule; samaan aikaan muuta tai tiedottamisen epäonnistuminen 	<p>Nuorisotyöhön liittyvät uhat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nuorisotyöllisen tavoitteen kadottaminen - kaupallisuuden liiallinen voimistuminen - verkostojen mukanaolo, niiden rajaaminen ja niihin liittyvät haasteet - vastuunkannon epäselvyys, jos menee pieleen kestävätkö nuoret? <p>Muut uhat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - heikon taloustilanteen aiheuttamat asiat (leikkaukset, resurssien vähyys) - viime hetken muutokset - turvallisuusasiat (tulipalot, korkeat paikat)

Kuva 17. SWOT-analyysi HypeCon-toiminnasta, ensimmäiset neljä osiota

Anttilan (2007, 141–143) mukaan erilaisten analyysien teko on vain osa organisaation sisäisen tilan tai sen toimintaympäristön tarkastelua. Analyysien pohjalta tulee tehdä johtopäätöksiä ja siirtää ne konkreetiaa kehittäviksi toimenpiteiksi. Loput kahdeksanlokeroisen SWOT-analyysin osioista keskittyvät toimenpiteisiin yhdistämällä aiempia tuloksia, esimerkiksi hyödynnettävät menestystekijät rakentuvat vahvuuksista ja mahdollisuuksista. Hyödynnettäviä seikkoja olivat opilaitosyhteistyön mahdollistaminen, sosiaalisen median aktiivisempi hyödyntä-

minen sekä nuoriin liittyvät asiat: nuorten osallistumisen lisääminen monipuolisilla tehtävillä, mahdollisuus kouluttamiseen erilaisiin tehtäviin, todistusten antaminen osallistumisesta, mahdollisuus edetä uusiin rooleihin sekä nuorten ryhmäyttäminen perinteisen nuorisotyön menetelmillä.

Korjattavia tai kehitettäviä asioita oli sekä nuoriin kohdistuvina että työntekijöiden hoidettavina asioina. Nuorille tulee tarjota vielä enemmän mahdollisuuksia olla itse tekemässä asioita, mihin tulee varata riittävästi aikaa. Työntekijöiden tulee seurata tehtävien jakaantumista, jotta aktiivisimmat nuoret eivät ota itselleen liikaa tehtäviä, ja jotta nuorten tehtävät on jaettu niin pieniksi kokonaisuuksiksi, että myös vähemmän aktiiviset haluavat niihin tarttua. Keskeisenä sisältönä tulee huolehtia nuorisotyöllisistä päämääristä, esimerkiksi tarjoamalla nuorille tapaamisia tai kontaktien luontia. Lisäksi kokemuksen kautta myös työntekijöiden on helpompi soveltaa työmuotoa eri tavoin.

Varauduttavia tai ennakoitavia seikkoja oli sekä heti alkuvaiheessa huomioitavina että myöhemmin hoidettavina asioina. Toiminnan käynnistyessä luodaan toiminnalle tietyt raamit, joiden pohjalta toimitaan. Tähän liittyy toimintaa ohjaavan intressin määrittely yhdessä nuorten kanssa. Lisäksi toiminnassa käytettävissä oleva budjetti tulee olla tiedossa etukäteen. Puolestaan toiminnan aikana hyödynnetään valmiita sosiaalisen median kanavia viestintään. Toimintaa varten tehdään myös varasuunnitelmia, joiden pohjalta varaudutaan viime hetken muutoksiin. Nuorisotyöntekijöiden tehtävänä on lisäksi ehdottaa ideoita, jos ideat alkavat loppumaan. Tässä suhteessa toimitaan kuitenkin pienimmällä tarvittavalla määrällä, jotta toiminta ei liikaa siirry työntekijöiden ideoitavaksi.

Toimintaan liittyy myös vältettäviä ja torjuttavia asioita, jotka voidaan jaotella suunnittelu- sekä toteutusvaiheeseen liittyviksi asioiksi. Työntekijöiden tulee pysyä tietoisina mitä nuoret ovat suunnittelemassa, millaisella aikataululla ja työnjaolla sekä millaiset nuorten keskinäiset suhteet ovat. Nuorten sitoutumista toimintaan tulee ylläpitää erilaisin keinoin, kuten motivoimalla, tarjoamalla konkreettisia mahdollisuuksia sekä avoimuudella. Toteutusvaiheessa huolehditaan asioiden toteutumisesta, turvallisuudesta ja siitä, että työntekijät ovat nuorten tavoitettavissa. Lisäksi seuraamalla sosiaalista mediaa varaudutaan paikalle tulevien nuorten mahdolliseen määrään.

<p>5. Hyödynnä (S+O)</p> <p>Nuoriin kohdistuvat asiat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ulkoistetaan nuorille vielä enemmän asioita, kaikille riittää tehtävää ja erilaisia tehtäviä - kiinnostuneiden nuorten kouluttaminen tapahtumiin / eri aiheisiin - nuorille kunnolliset todistukset aktiivisuudesta - nuorten ryhmyttäminen, perinteisen nuorisotyön hyödyntäminen - eteneminen vuosittain vaativampiin tehtäviin 	<p>Sosiaalisen median hyödyntäminen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - näkyvyyttä vielä enemmän - uusien välineiden käyttöönotto <p>Yhteistyö oppilaitosten kanssa</p>
<p>6. Korjaa / kehitä (W+O)</p> <p>Nuoriin kohdistuvat asiat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nuoret tekevät aiempaa enemmän ja tekeminen aloitetaan aikaisemmin - aktiivisten nuorten seuraaminen, etteivät ota tehdäkseen kaikkea - riippumatta toiminnasta ja sisällöstä, nuorisotyön ja nuorten kohtaamisen varmistaminen - yhteisien tapaamisten järjestäminen, kontaktien luonti ja säilyttäminen - nuorten mukanaolon hyödyntäminen markkinoinnissa vielä enemmän: puskaradio toimii kun nuoret itse mukana 	<p>Työntekijöiden hoidettava:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vastuun- ja tehtävien jakaminen, riittävän pieniä palasia joissa voi olla mukana ei-aktiiviset - kartalla pysyminen, etenkin riskienhallinnan näkökulmasta; tuttujen nuorten kanssa helpompaa - kokemuksen kautta asioiden ennakointi muuttuu helpommaksi
<p>7. Varaudu / ennakoi (S+T)</p> <p>Alkuvaiheessa varauduttavia asioita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - luotava raamit, säännöt miten toimitaan; ettei tule yllätyksiä, säännöt tehdään yhdessä nuorten kanssa - taustatyö esim. tekijänoikeusasioissa - mikä on mahdollista budjetin kautta - keskustelu intresseistä etukäteen 	<p>Myöhemmin hoidettavia asioita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hyödynnetään valmiita some-kanavia, että sana kiirii; esimerkiksi herkkyyks varautua jos Facebook hiljenee, että missä toimitaan - varasuunnitelmat viime hetken muutoksiin - ehdottaminen ideoissa jos nuorilta loppuvat - palautekeskustelu tekijöiden kanssa
<p>8. Vältä / torju (W+T)</p> <p>Suunnittelu- ja ideointivaiheeseen liittyvät asiat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sitoutuminen tekemiseen loppuu - ei tiedetä mitä nuoret järjestävät (esim. alkoholitarjoilu) - herkkyyden puute nuorten väleihin, syyllisten hakeminen hankalissa tilanteissa - aikataulun pettäminen - työnjaon sekoilu, kuka tekee mitään 	<p>Toteutusvaiheeseen liittyvät asiat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - asiat eivät toteudu - nuorten keskinäisessä toiminnassa ongelmatilanteissa kukaan ei vastaa asioista (tai tarvittaessa puhelimeen) - vaaratilanteet, korkeat paikat, tulipalot - henkisen turvallisuuden ongelmat; vähät vaatteet (pukukoodit), käsistä lähtevät tilanteet - kukaan tule paikalle tai valtava yleisöryntäys

Kuva 18. SWOT-analyysi HypeCon-toiminnasta, jälkimmäiset neljä osiota.

5.4 Kuusi ajatteluhattua -menetelmän aineiston analyysi

Kuusi ajatteluhattua -menetelmää soveltamalla käytiin työpajassa toimintaan liittyviä keskeisiä seikkoja läpi eri näkökulmista katsottuna. Näkökulmina olivat työntekijöiden, järjestävien nuorten sekä toimintaan osallistuvien nuorten näkökulmat. Menetelmässä työntekijät eläytyivät kulloinkin käsiteltävään rooliin ja miettivät, millaiset seikat ovat toiminnan kannalta tärkeimpiä.

Työntekijöiden pääasiallinen näkökulma HypeConissa käytettyyn toimintatapaan oli positiivinen ja siinä nähtiin paljon mahdollisuuksia nuorisotyön kannal-

ta. Työntekijöiden keskeisenä roolina koettiin huolehtiminen olosuhteista (tilat, järjestelyt) ja toiminnan mahdollistamisesta nuorille. Kun toimintaa ei liikaa määritellä työntekijöiden kautta, ei vieraannuteta ketään nuorista pois. Vastuita jakamalla sekä työntekijöiden että nuorten kesken (ja niiden toteutumista seuraamalla) huolehditaan, ettei kukaan kuormitu liikaa. Työntekijöiden kommentit ja näkemykset olivat kuitenkin melko konservatiivisia ja niissä nousi ajoittain huoli toimintatapaan liittyvästä epävarmuudesta. Asioille halutaan selkeitä varasuunnitelmia, tietää etukäteen miten erilaiset asiat toteutuvat käytännössä sekä ennalta rajata asioita tai sisältöjä mitä nuoret saavat toiminnassa tehdä.

Työntekijät uskoivat, että järjestävät nuoret ovat mukana toiminnassa monista eri syistä. Toisille kyse voi olla sosiaalisista asioista, kuten kavereiden kanssa ajanvietosta yhteisen aiheen äärellä. Toiset ovat mukana saadakseen uusia kokemuksia, kokeakseen kuuluvansa johonkin, päästäkseen käyttämään vahvuuksiaan tai esittelemään osaamistaan. Kyse voi olla myös hyötynäkökulmasta: osallistumalla toiminnan järjestämiseen on mahdollista saada työkokemusta tai jotain aineellista palkkioksi. Riippumatta motiivista toiminnan pitkäkestoisuus uskottiin positiiviseksi asiaksi. Toiminta jakautuu pitkälle aikavälille, jolloin myös siitä saatavat sosiaaliset ja kokemukselliset hyödyt kestävät pitkään. Työntekijät uskoivat, että aiheen tulee tällöin olla nuorille riittävän kiinnostava ja motivoiva sitoutumisen varmistamiseksi.

Työntekijöiden näkemyksen mukaan myös osallistuvat nuoret ovat mukana toiminnassa monista eri syistä. Sosiaalisuutta ilmenee kahdella eri tasolla: kavereiden kanssa olemisena tai kuulumisena laajempaan kulttuuriin. Osalle nuorista osallistuminen liittyy aihetta koskeviin asioihin. He haluavat tutustua aiheisiin tai päästä käyttämään taitojaan. Osallistumista uskottiin edistävän toiminnan maksuttomuus, osallistumisen helppous, järjestäjän luotettavuus sekä mahdolliset hyötyseikat. Niille nuorille, jotka eivät vielä uskalla olla mukana järjestämissä, osallistumisen uskottiin antavan keinon kerätä rohkeutta.

Työntekijän näkökulma	
Työnjakoon liittyvät asiat: <ul style="list-style-type: none"> - Toimintatapa mahdollistaa nuorten todellisen osallisuuden - Täytyy huolehtia, etteivät tietyt aktiiviset nuoret ylikuormitu - Täytyy huolehtia, etteivät työntekijät ylikuormitu 	Toiminnan sisältöön liittyvät seikat: <ul style="list-style-type: none"> - Asioiden rajaaminen, ettei tule liikaa asioita - Aiheessa pysyminen, johdonmukaisuus - Toimintaan liittyvän mielikuvan tulee olla niin yleistä, ettei vieraannuta ketään pois - Nuorilla tulee olla ymmärrys mitä ovat tekemässä - Varasuunnitelmien teko, joilla varaudutaan muutokseen
Olosuhteista ja juoksevista asioista huolehtiminen: <ul style="list-style-type: none"> - Työntekijöiden huolehdittava tilojen varaaminen, työvuorojen sopiminen, luvat, turvallisuus - Tiedottamisen kannalta nuoret ovat aktiivisia kun kyse heidän itsensä järjestämästä toiminnasta, mikä tehostaa tiedotusta 	
Järjestävien nuorten näkökulma	
Sosiaalisuus: <ul style="list-style-type: none"> - Kavereiden osallistuminen motivoi olemaan mukana - Mahdollisuus saada uusia kavereita / tuttavlia - Tapaamiset kasvotusten ja yhteydenpito netin kautta (jatkuvuus) - Tieto ja usko aikuisten tuesta tarvittaessa 	Kokemuksellisuus: <ul style="list-style-type: none"> - Omien vahvuuksien käyttö, saadut kokemukset - Oman intohimon kohteen esittely - Näyttämisen halu - Kuuluminen johonkin
Hyöty: <ul style="list-style-type: none"> - Työkokemusta, työtodistus osallistumisesta - Leffalippuja tai muuta vastaavaa 	Pitkäkestoisuus: <ul style="list-style-type: none"> - Tekemisen jakautuminen koko vuodelle - Hyvä aihe kannustaa sitoutumaan - Jännittävä odotus, suunnittelu suurempaa tai merkittävämpää kuin toteutus
Osallistuvien nuorten näkökulma	
Osallistumisen varsinaiset syyt: <p>Sosiaaliset syyt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Yhteinen / jaettu kulttuuri, yhteenkuuluvuus - Mihin ryhmään halutaan samaistua - Kaverit paikalla tai tekemässä <p>Aiheisiin liittyvät syyt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aiheeseen tutustuminen - Omien taitojen näyttö tai käyttö, esim. peleissä - Tapa viettää aikaa, jos ei ole muuta tekemistä 	Osallistumista edistävät: <p>Osallistumisen vaivattomuus:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Helppous osallistua, ei ennakkoilmoittautumista - Maksuttomuus <p>Nuorisotyö järjestäjänä:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tuttujen ohjaajien kasvokkainen kutsuminen - Järjestävän tahon maine, luotto - Ennakkoluuolojen ylitys jos onnistuu (myös taakka) <p>Muut syyt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hyöty, kuten ilmainen ruoka tai juoma - Ei uskallusta olla järjestämässä, hakevat rohkeutta

Kuva 19. Kuusi ajatteluhattua HypeCon-toiminnasta.

5.5 Kysely toiminnassa mukana olleille nuorille

Työpajoissa syntyneen aineiston pohjalta luotiin kuva työntekijöiden kokemista toimintaan liittyvistä tärkeistä asioista sekä työntekijöiden että nuorten kannalta. Jotta näihin näkemyksiin saatiin yhdistettyä toiminnassa mukana olleiden nuorten mielipiteet, tehtiin nuorille toinen kysely heidän kokemuksistaan toiminnassa. Vuoden 2013 HypeConin palautekyselyssä oli voinut ilmoittautua mukaan myöhemmin järjestettäviin jatkotutkimuksiin. Toinen kysely kohdistettiin erityisesti näille nuorille, joiden lisäksi kyselyn linkki välitettiin sosiaalisen median (Facebook) kautta kaikille tapahtumaan osallistuneille. Kyseessä oli siten vapaaehtoisesti valikoitunut näyte toiminnassa mukana olleista nuorista. Vastauk-

set eivät ole suoraan yleistettävissä kaikkiin toiminnassa oleviin nuoriin, mutta niistä voidaan saada kuva toiminnan merkityksestä kyselyyn vastaajille.

Kyselyyn vastasi yhteensä 22 nuorta. Vastaajaryhmä oli monimuotoinen. Mukana oli vastaajia sekä Hyvinkäältä että muista kunnista, molemmista sukupuolista, eri ikäryhmistä sekä erilaisista rooleista HypeConissa. Roolien suhteen käytettiin samoja vaihtoehtoja kuin palautekyselyssä: toimintaa järjestäneet tai suunnitelleet nuoret (N=8), toimintaan osallistuneet nuoret (N=11) sekä toimintaa sivustaseuranneet nuoret (N=3).

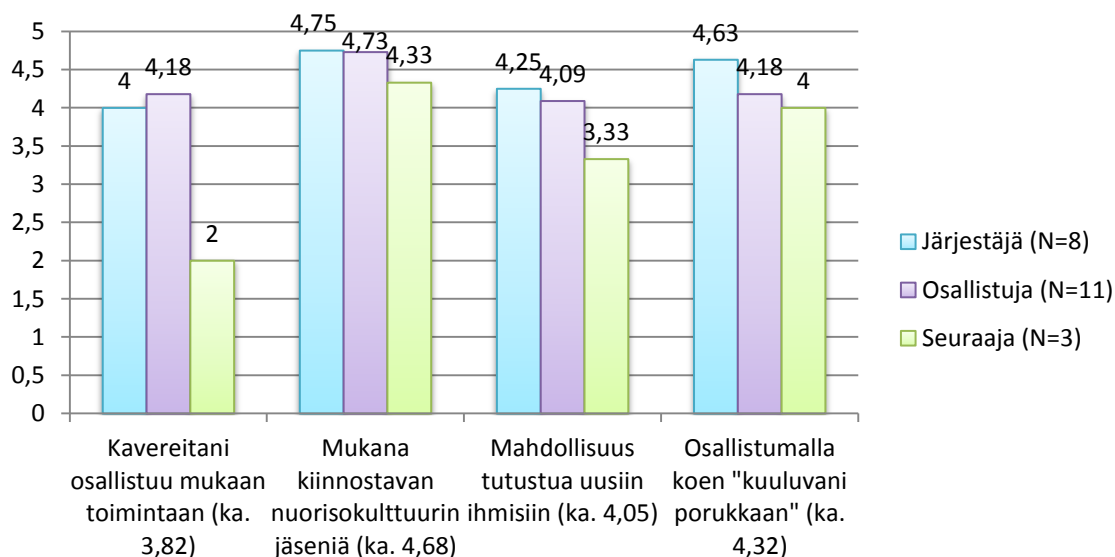
Kyselyssä selvitettiin nuorten kokemuksia erilaisten asioiden merkityksestä heidän osallistumiselleen toimintaan. Aiheet olivat teemoiteltu työpaja-aineiston analyysin pohjalta syntyneen jaottelun kautta. Teemoina olivat järjestelyt, sosiaaliset syyt, järjestävä taho ja nuorisotyö, sisältö sekä hyöty. Jokaiseen teemaan kuului erilaisia aiheeseen liittyviä kysymyksiä, joihin vastattiin Likertin asteikolla 1–5 aiheen merkityksestä vastaajalle (1= ei ollenkaan tärkeää, 5= erittäin tärkeää). Tuloksia on analysoitu sellaisenaan, minkä lisäksi niitä on ristiintaulukoitu nuorten roolien mukaan. Tulosten kannalta on huomioitavaa, että sivustaseuranneita nuoria oli vastaajina erittäin vähän.

5.5.1 Sosiaalisten syiden merkitys toiminnassa

Sosiaaliset seikat ovat aiemmissa tutkimuksissa olleet merkittäviä syitä joukoistettuun toimintaan osallistumiselle. Sosiaaliset syyt koettiin osallistumisen kannalta tärkeiksi myös HypeCon-toiminnassa (Kuva 20). Sosiaalisuutta on tulosten mukaan nähtävissä kahdella tasolla, sekä kavereiden kanssa ilmenevänä toimintana että kokemuksena kuulumisesta kulttuuriseen heimoon. Se, että tapahtumassa on mukana itseä kiinnostavan nuorisokulttuurin jäseniä, oli tärkeää niin järjestäjille (ka. 4,75), osallistujille (ka. 4,73) kuin seuraajille (ka. 4,33).

Kavereiden mukanaolo toiminnassa oli tärkeintä toimintaan osallistuville nuorille (ka. 4,18), mutta tärkeää myös järjestäville nuorille (ka. 4,0). Toimintaa seuranneet nuoret eivät kokeneet sitä merkittäväksi (ka. 2,0). He myös kokivat vain jonkin verran tärkeäksi mahdollisuuden tutustua uusiin ihmisiin (ka. 3,33). Tämä

oli tärkeää muille ryhmille: järjestäjille (ka. 4,25) ja osallistujille (ka. 4,09). Kokemus kuulumisesta ”porukkaan” osallistumisen kautta oli tärkeintä järjestäjille (ka. 4,63), mutta tärkeää sekä osallistujille (ka. 4,18) että toiminnan seuraajille (ka. 4,0).



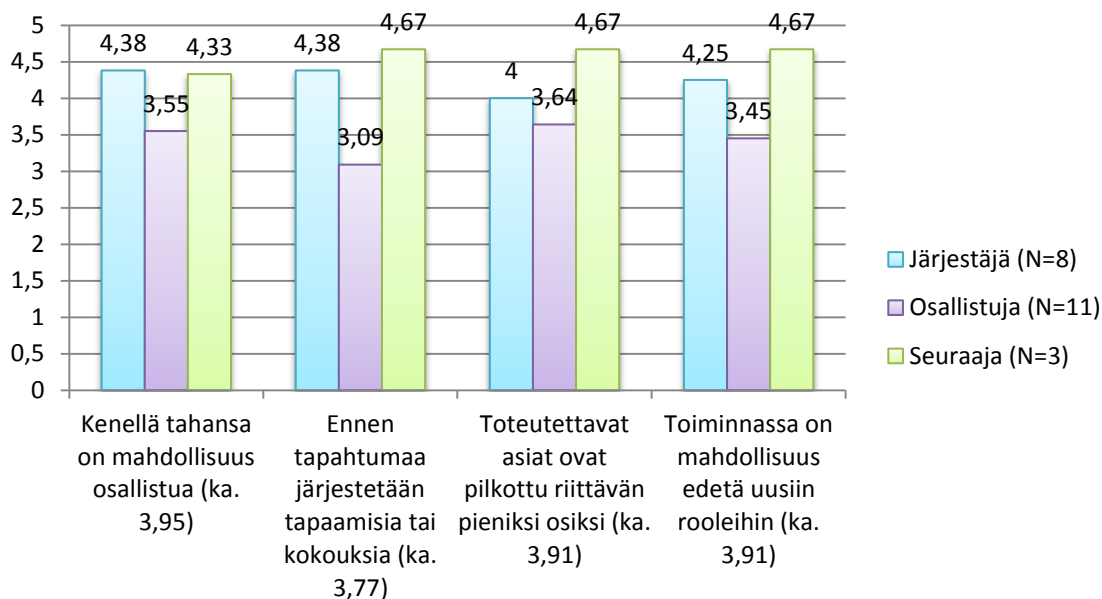
Kuva 20. Sosiaalisten syiden merkitys osallistumiselle HypeCon-toimintaan.

5.5.2 Toiminnan suunnittelu ja työnjako

Toiminnan suunnittelun ja työnjaon osalta vastaukset vaihtelivat eri vastaajaryhmien kesken (Kuva 21). Järjestävät nuoret kokivat tärkeäksi, että kenellä tahansa on mahdollisuus osallistua mukaan toiminnan suunnitteluun ja toteutukseen (ka. 4,38). Ero on suuri osallistujiin verrattuna (ka. 3,55), mitä selittää osallistujien vastauksissa oleva melko suuri hajonta: osallistujien joukossa on sekä niitä, jotka ovat kiinnostuneita mahdollisuudesta olla mukana suunnittelussa ja toteutuksessa että niitä, joita nämä asiat eivät kiinnosta.

On ymmärrettävää, että järjestäjille järjestelyihin liittyvät asiat ovat kiinnostavampia ja merkityksellisempiä kuin osallistujille. Kuitenkin yllättäen, toimintaa seuranneet nuoret kokivat lähes kaikki suunnitteluun ja työnjakoon liittyvät asiat muita tärkeämmiksi. Toinen yllätys oli toimintaa järjestävien nuorten kokemus etukäteen pidettävien tapaamisten ja kokousten tärkeydestä (ka. 4,38). Kolmannen HypeConin suunnittelun osalta tähän on todennäköisenä selityksenä

nuorten ryhmäytyminen toiminnan kautta: toiminnassa syntynyt parvi on alkanut muuttua yhteisöksi, joka toivoo yhteistä toimintaa.

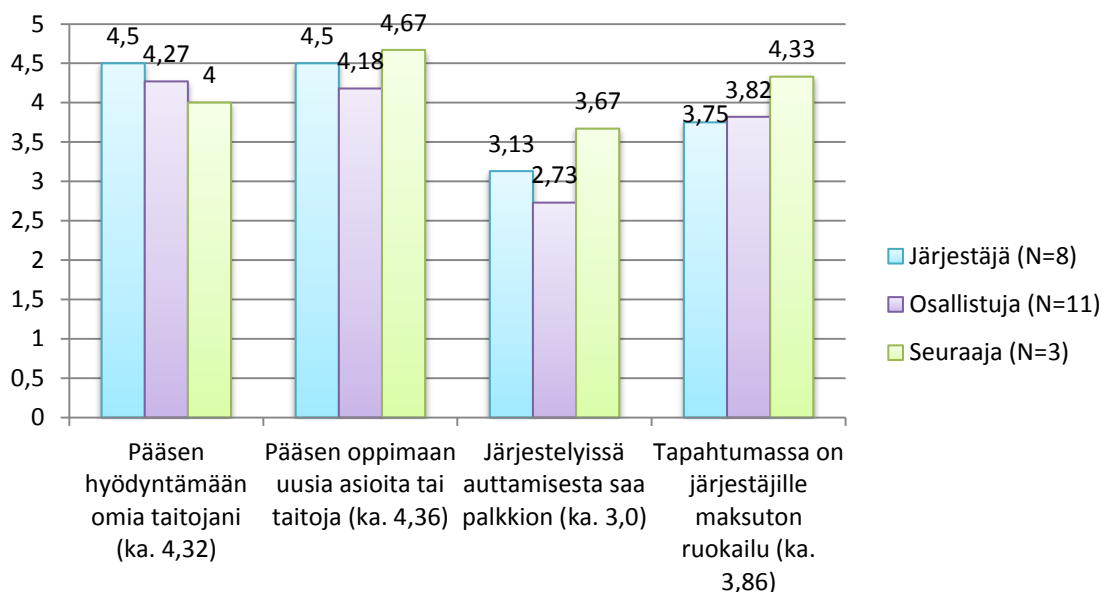


Kuva 21. Toiminnan suunnitteluun ja työnjakoon liittyvät seikat HypeCon-toiminnassa.

5.5.3 Hyödyt, omien taitojen käyttö ja uuden oppiminen

Joukkoistettuun toimintaan osallistumiseen liittyviä syitä voivat olla myös omien taitojen hyödyntäminen, halu uuden oppimiseen sekä konkreettinen hyöty (esimerkiksi palkkion saaminen). Oppimiskokemusten tarjoaminen ja nuoren taitojen hyödyntäminen liittyvät nuorisotyön personalisaatiofunktioon, jolla tuetaan nuoren yksilöllistä kasvua ja oppimista.

Uusien asioiden oppiminen ja taitojen hyödyntäminen koettiin kaikissa ryhmissä tärkeäksi osaksi toimintaa (Kuva 22). Erityisesti järjestäjien vastauksissa nämä olivat koettu erittäin tärkeiksi (molemmat ka. 4,5). Verrattuna järjestelyistä saatavaan palkkioon, kuten elokuvalippuihin tai t-paitaan, oli ero merkittävä sekä järjestäjien (ka. 3,13) että osallistujien (ka. 2,73) kokemusten osalta. Maksuton ruokatarjoilu miellettiin varsinaista palkkiota tärkeämmäksi, mutta toisaalta se voidaan mieltää liittyväksi myös tapahtuman järjestelyiden sujuvuuteen.

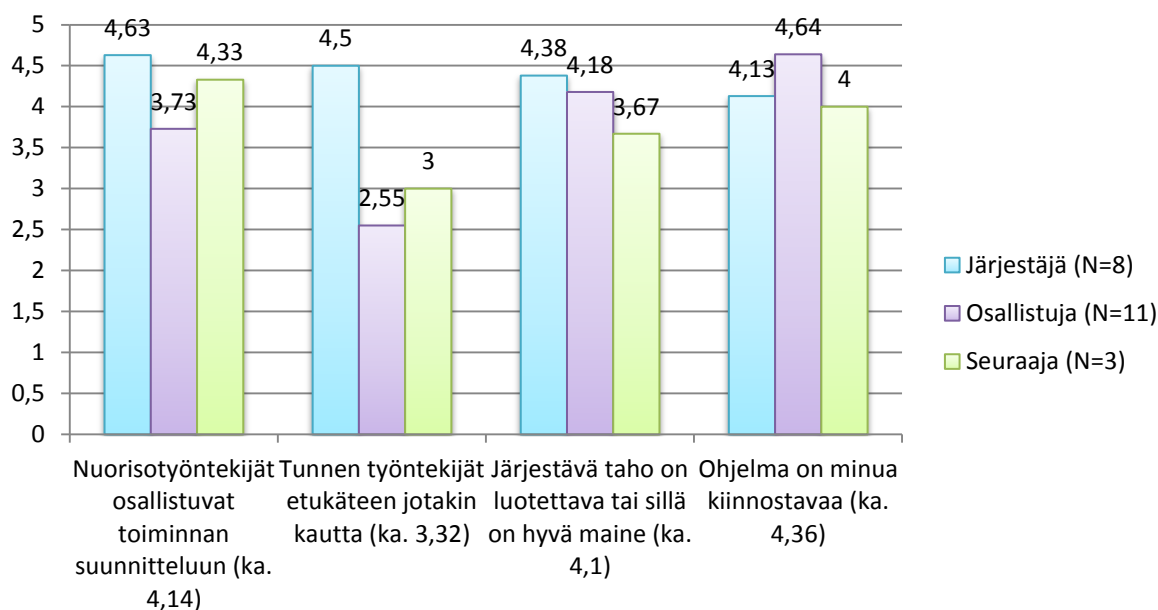


Kuva 22. Hyödyt, omien taitojen käyttö ja uuden oppiminen HypeCon-toiminnassa.

5.5.4 Nuorisotyön rooli ja ohjelman kiinnostavuus

Eri ryhmillä oli vastauksissa paljon eroja nuorisotyön merkityksen suhteen (Kuva 23). Toiminnan järjestäjätahon, eli Nuorisopalveluiden, luotettavuus tai hyvä maine oli tärkeää sekä järjestäjien (ka. 4,38) että osallistujien (ka. 4,18) ja melko tärkeää seuraajien (ka. 3,67) kannalta. Suurempia eroja oli toiveessa työntekijöiden osallistumisessa toiminnan suunnitteluun, järjestäjät (ka. 4,63) ja osallistujat (ka. 3,73), mitä selittänee myös muuhun suunnittelutoimintaan liittynyt ero järjestäjien ja osallistujien välillä. Merkittävä ja kiinnostava eroavaisuus on myös toiveessa työntekijöiden tuntemisesta etukäteen: järjestäjien (ka. 4,5) ja osallistujien (ka. 2,55) kokemuksessa oli suurta eroa tässä suhteessa. Nuorisotyöntekijöiden tunteminen etukäteen kannustaa nuoria olemaan toiminnassa aktiivisessa roolissa, mutta ei ole vaatimuksena toimintaan osallistumiselle.

Puolestaan toiminnan sisällön eli ohjelman tulee olla ryhmästä riippumatta kiinnostavaa. Ryhmien välillä on kuitenkin eroja ohjelmasisällön kiinnostavuuden merkityksessä. Kaikkein tärkeintä se on osallistujien (ka. 4,64) kannalta. Eroa on jonkin verran järjestäjiin (ka. 4,13) ja seuraajiin (ka. 4,0).



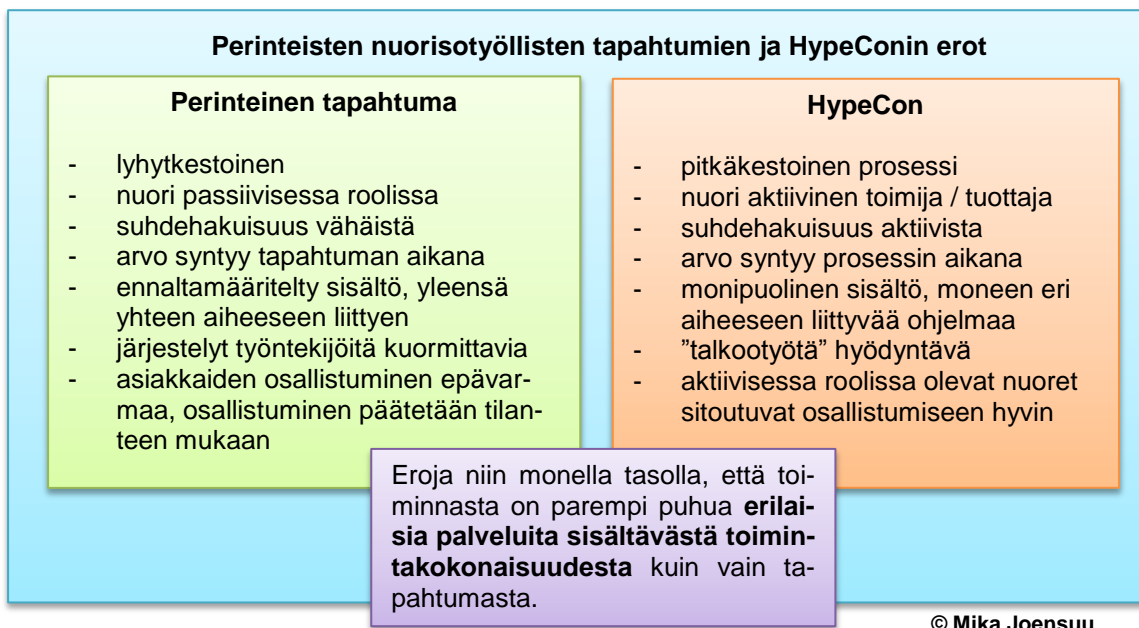
Kuva 23. Nuorisotyön merkitys ja ohjelman kiinnostavuus HypeCon-toiminnassa.

Ylipäättään tulokset vastaavat joukkoistamiseen osallistumisen syitä (katso luku 4.2.5). Tuloksista voidaan päätellä, että HypeCon-toiminnassa kaikkien ryhmien osalta toimintaan osallistumiselle on merkittävää sosiaaliset syyt (sosiaalinen vetovoima) sekä mahdollisuus omien taitojen hyödyntämiseen ja uuden oppimiseen (itsensä kehittäminen). Nämä ovat seikkoja, joita pystytään tarjoamaan tai tukemaan nuorisotyön kautta – samalla ne ovat myös nuorisotyöllisiä päämääriä. Lisäksi erityisesti osallistuvien nuorten kannalta keskeistä on toiminnan sisältöjen kiinnostavuus ja liittyminen omiin mielenkiinnon kohteisiin (aihepiirin resonanssi). Sitä pystytään parhaiten edistämään nuorten itse ollessa luomassa sisältöjä. Käytännön hyöty, esimerkiksi palkkion saamisessa, ei ole tämänkaltaisessa toiminnassa oleellista eikä siihen tarvitse sen vuoksi panostaa.

6 KEHITTÄMISTYÖN LOPPUTULOS - CASE: HYPECON

Tässä luvussa käsitellään HypeCon-toimintaa case-esimerkkinä joukkoistamisen hyödyntämisestä nuorisotyön välineenä. HypeCon luotiin alun perin tapahtumaksi, mutta toteutustapansa vuoksi se eroaa perinteisistä nuorisotyöllisistä tapahtumista monin tavoin (Kuva 24). Kyse on laajasta kokonaisuudesta, jossa yhdistyy useita nuorisotyön osa-alueita ja sisältöjä. Olen pyrkinyt kuvaamaan

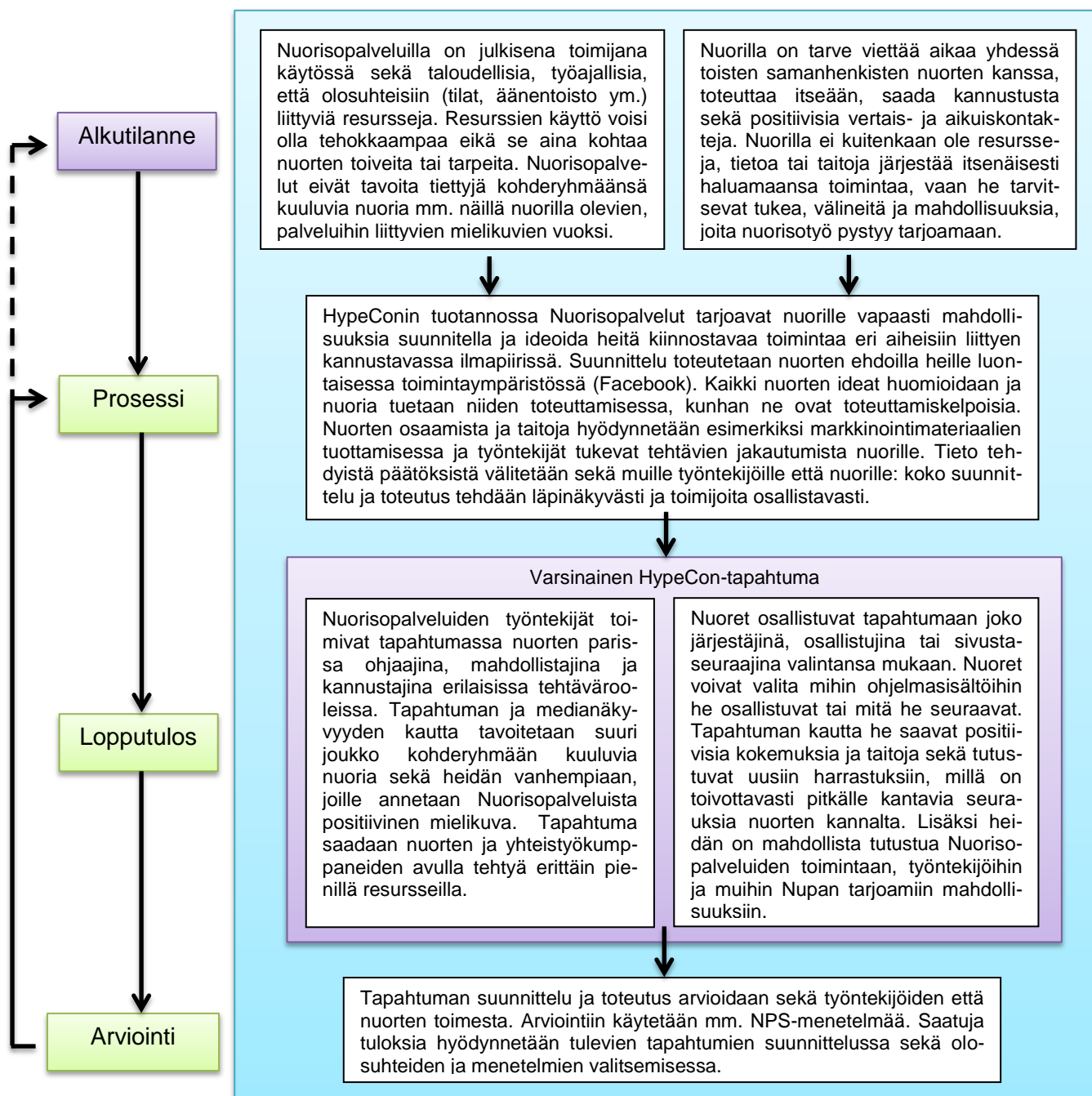
HypeConin rakennetta ja siihen liittyviä prosesseja niin, että ne osoittaisivat konkreettisesti miten toiminta ja sen suunnittelu käytännössä tapahtuvat.



Kuva 24. Perinteisten nuorisotyöllisten tapahtumien ja HypeConin erot. HypeCon eroaa perinteisistä nuorisotyöllisistä tapahtumista niin merkittävästi, että toiminnasta on parempi puhua erilaisia palveluita sisältävästä toimintakokonaisuudesta pelkän tapahtuman sijaan. Varsinainen HypeConin tapahtumapäivä on vain pieni osa koko prosessia, jonka avulla Nuorisopalvelut saavat tavoitettua suuren joukon sellaisia nuoria, joita nuorisotyö ei muuten tavoita.

6.1 HypeCon-toiminnan käynnistyminen ja toistuvuus

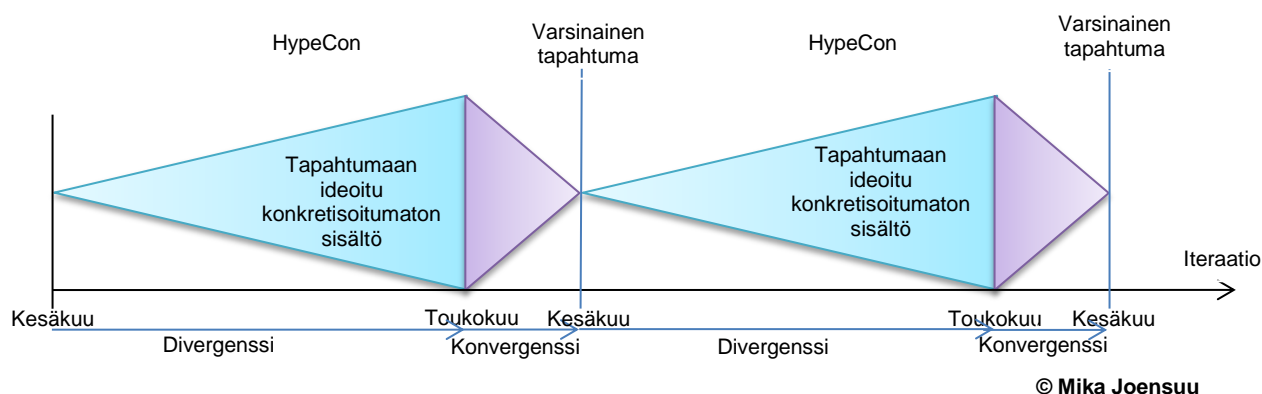
HypeCon-toiminta on syntynyt vastaamaan nuorten ja nuorisotyön yhteiseen tarpeeseen uudentyyppiselle palvelutuotannolle. Toiminnan käynnistyttyä se etenee yhteisesti tapahtuvana suunnitteluna, jonka lopputuloksena on varsinainen HypeCon-tapahtuma. Suunnittelua ja toimintaa arvioidaan sekä nuorten että Nuorisopalveluiden toimesta toiminnan aikana ja sen jälkeen (Kuva 25).



© Mika Joensuu,
mukaillen Lönnqvist ym. 2010, 17

Kuva 25. Kokonaisvaltainen kuvaus HypeConin tuotannosta.

HypeConissa toimintaa toteutetaan, suunnitellaan ja kehitetään jatkuvassa syklissä, joka käynnistyy heti edellisen tapahtuman päätyttyä ja huipentuu seuraavaan tapahtumaan. Prosessi alkaa kesäkuusta toukokuun alkuun kestäväällä divergenssi-jaksolla, jonka aikana ideoita luodaan ja kerätään joukkoistamista hyödyntäen. Tätä seuraa toukokuun kestävä konvergenssi-jakso, jolloin loput ideoidut sisällöt konkretisoidaan tapahtumaa varten valmiiksi. Tapahtumassa kerätyn palautteen ja sen pohjalta tehtävän arvioinnin jälkeen koko sykli toistuu uudestaan hyödyntäen keraantynyttä tietoa (Kuva 26).



Kuva 26. Toiminnan jatkuva kehittämissykli: divergenssi, konvergenssi ja iteraatio. Prosessin kuluessa tapahtumaan ideoidun, vielä konkretisoitumattoman sisällön määrä kasvaa välillä kesä-toukokuu ja vain mielikuvitus on rajana (sininen: divergenssi). Touko-kesäkuussa ideoita konkretisoidaan, tiivistetään ja lyödään lukkoon (violetti: konvergenssi). Varsinaisessa tapahtumassa kaikki kiteytyy, jonka jälkeen toimintaa arvioidaan ja sykli alkaa edellisellä kerralla opitun pohjalta uudestaan (iteraatio eli toisto). Tämän avulla tieto toiminnasta ja onnistumisista kasautuu ja sitä kautta myös laatu paranee jatkuvassa prosessissa. (Tuulaniemi 2011, 113.)

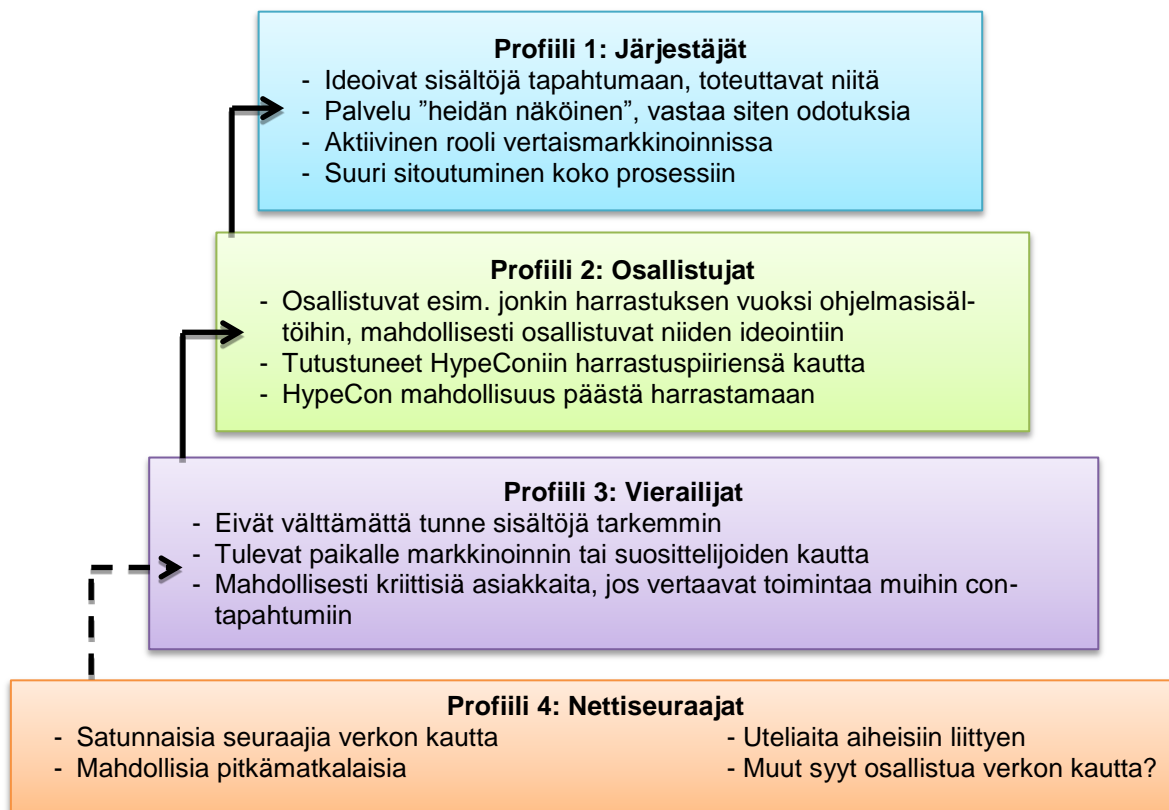
6.2 HypeConin asiakasryhmät

Palveluissa pelkkä sisältö- tai tuotokeskeisyys johtaa helposti asiakasfokuksen häviämiseen. Jotta palvelu vastaisi asiakkaiden todellisiin tarpeisiin, on palvelun suunnittelussa oltava lähtökohtana asiakkaat – eli HypeConin tapauksessa nuoret. Asiakasprofiilien tekeminen auttaa tämän toteutumisessa käytäntöön. Niiden kautta voidaan tunnistaa erilaiset palvelua käyttävät asiakastyypit ja kohdistaa sekä palvelun suunnittelu, markkinointi, viestintä että käytännön kohtaamistilanteet näiden ryhmien tarpeita vastaaviksi. Kun toiminnan lähtökohtana on kohderyhmään kuuluva ja sisällöntuotantoon osallistuva nuori,

- 1) suunnitellaan sellaisille nuorille, jotka tulevat palveluita käyttämään ja
- 2) minimoidaan epäonnistumisen riski, koska palvelu pohjautuu nuorten todellisiin tarpeisiin. (Tuulaniemi 2011, 44–45, 72, 154–156.)

HypeConiin osallistuvat nuoret on jaoteltu neljään erilaiseen asiakasryhmään (Kuva 27). Jokaisella niistä on erilaiset syyt ja motiivit toimintaan osallistumiselle sekä erilaiset odotukset sisällön suhteen. Lisäksi eri ryhmät osallistuvat toimintaan erilaisella aktiivisuudella. Toiminta pidetään niin avoimena, että nuori

pystyy itse valitsemaan oman osallistumistasonsa. Toiminnan jatkuessa tuetaan mahdollisuutta vaihtaa roolista toiseen.

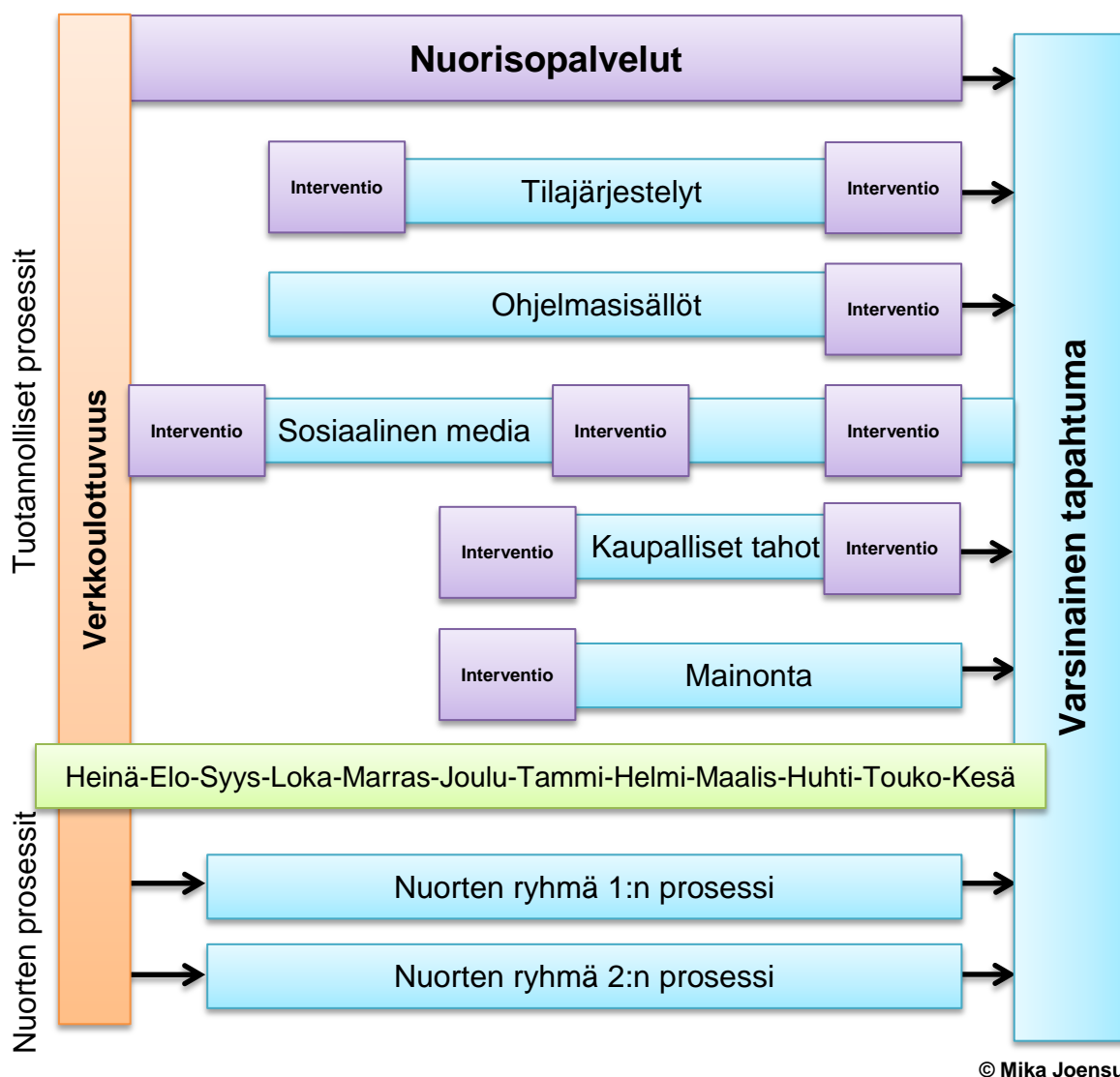


© Mika Joensuu

Kuva 27. HypeConin asiakasprofiilit. Profiilien kautta palvelun markkinointi ja toiminnalliset sisällöt saadaan paremmin kohdennettua eri asiakasryhmien tarpeisiin. Palvelun jatkuessa mahdollistetaan siirtyminen asiakasryhmästä toiseen, mieluummin aktiivisempaan rooliin. Järjestäjinä toimivia nuoria pyritään vastuuttamaan yhä suurempiin rooleihin palveluun liittyen.

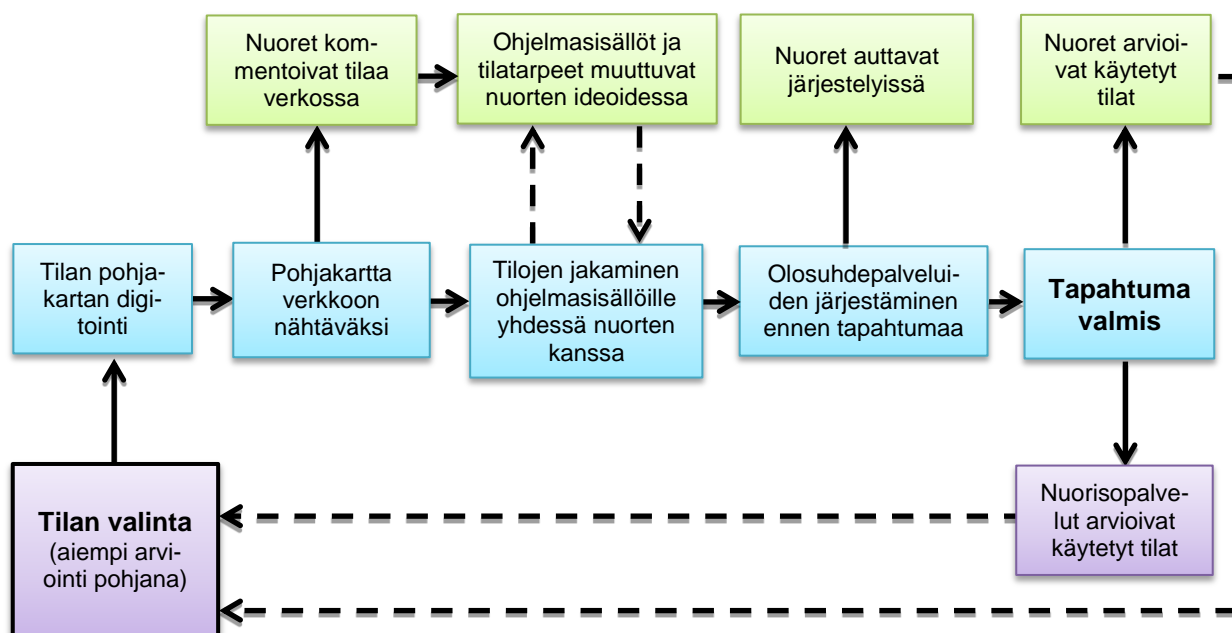
6.3 HypeConin prosessit

Vaikka HypeCon on yksi kokonaisuus, rakentuu se useammasta alaprosessista, jotka kukin toteutuvat erillisinä osiinaan (Kuva 28). Pienempiin osiin jakaminen auttaa kokonaisuuden hallintaa mahdollistamalla osioiden erillisen seuraamisen. Nuorisopalveluiden työntekijät käynnistävät tarvittaessa prosessit, mutta antavat nuorten olla mahdollisimman suuressa roolissa niiden toteutuksessa. Työntekijät seuraavat prosessien kulkua ja tekevät tarvittaessa niihin interventioita, joilla toimintaa ohjataan eteenpäin.



Kuva 28: HypeConin prosessikaavio. Toiminnan käynnistävät Nuorisopalveluiden työntekijät, jotka tarvittaessa tekevät interventioita käynnistääkseen yksittäisiä prosesseja tai ohjaavat niitä mikäli sille on tarvetta. Varsinaisten joukkoistettujen tuotannollisten prosessien lisäksi nuorten ryhmillä (esim. kerhoilla) voi olla omia, ryhmissään tapahtuvia prosesseja. Verkkoulottuvuuden avulla kaikkien prosessien eteneminen tapahtuu mahdollisimman läpinäkyvästi kaikille osallistujille. Lopputuloksena on varsinainen HypeCon-tapahtuma.

Jokainen toimintaan kuuluvista prosesseista on erilainen ja niiden sisältö voi toiminnan luonteen vuoksi muuttua paljon eri toteutuskerroilla. Osassa prosesseista työntekijät joutuvat ottamaan suuremman roolin, esimerkiksi jos nuorilla ei ole mahdollista hankkia kaikkia tarvittavia tietoja. Yksi tällaisista prosesseista on tilajärjestelyiden prosessi, jossa siitä huolimatta pyritään ottamaan nuoret mahdollisimman aktiivisesti mukaan (Kuva 29).



© Mika Joensuu

Kuva 29. Esimerkkinä tilajärjestelyiden prosessi. Prosessi alkaa työntekijöiden johdolla tehtävästä tilanvalinnasta (violetti), jonka jälkeen työntekijä huolehtii prosessin etenemisestä (sininen). Nuoret osallistuvat mukaan ideoimalla, kommentoimalla ja auttamalla käytännön toiminnassa (vihreä). Näiden toimenpiteiden lisäksi kaikista vaiheista kulkee tieto verkon kautta kaikille mukana oleville tahoille.

6.4 Palvelumalli (Service Blueprint)

Service Blueprint eli palvelumalli on työkalu, jota käytetään palveluiden kuvaamisessa ja kehittämisessä. Sen kautta prosessikuvaukseen sisällytetään asiakkaiden näkökulma kaikkiin työvaiheisiin, mallin esittäessä palvelun kronologisesti etenevänä monitasoisena kokonaisuutena. (Tuulaniemi 2011, 210–215.) Palvelumallissa toiminta jaetaan kahteen osaan, asiakkaille näkyvään *front officeen* ja toiminnan taustalla tapahtuvaan *back officeen*. Ulospäin näkyvä toiminta kuvataan sekä asiakkaiden (eli nuorten), toteuttajien että siihen liittyvien järjestelmien kannalta. Asiakkaiden ja toteuttajien välinen vuorovaikutus on tärkeää toiminnan onnistumiseksi. Koska HypeCon rakentuu nuorten tarpeiden ja toiminnan kautta, toimii palvelumalli hyvänä välineenä palvelun mallintamiseksi.

Palvelumallilla olen kuvannut järjestävien nuorten asiakasryhmän osallistumisen toimintaan (Kuva 30). Mallinnuksesta löytyy myös osa muiden asiakasryhmien tavoista osallistua mukaan. Oleellinen seikka HypeCon-toiminnan mallinnuksessa on, että nuoret ovat samanaikaisesti sekä asiakkaina että toteuttajina, minkä seurauksena front officen ja back officen välinen raja pienenee.

Front Office	Nuori	Nuori kuulee HypeConista netissä, koulussa tai harrastuksissa.	Nuori osallistuu suunnitteluun kertomalla ideoitaan netissä ja Nuorisopalveluiden toiminnoissa.	Nuori kertoo ystävilleen HypeConista ja siihen liittyvän Facebook-sivun olemassaolosta.	Nuori valmistelee itse suunnittelemaansa ohjelmaa etukäteen.
	Vuorovaikutus				
	Toteuttajat	Ohjaajat tai toiset nuoret kertovat HypeConista netissä, koulussa tai muualla.	Ohjaajat ottavat ideat innostuneesti vastaan ja kannustavat myös muita nuoria osallistumaan kommentointiin.		↓
	Järjestelmät	Nettisivut ja Facebook-sivut on tehty ja julkaistu.	Facebookin sivuille on tehty viestiketjut, joihin ideoita pystyy antamaan eri aihealueisiin liittyen.	FB-sivut pidetään houkuttelevina myös uusille aiheesta kiinnostuneille nuorille. Tiedot ovat selkeästi esillä.	
Asiakkaalle näkyvän raja					
Back Office	Palvelutuotanto	Nettisivut on päivitetty, Facebookin sivut on päivitetty, on sovittu mitä kerrotaan kerhoilla ja kouluilla, tapahtuman päivämäärä on päätetty, tilat varattu.	Työntekijät seuraavat työajallaan Facebook-sivuja ja kirjaavat ideoita ylös jatkotoimia varten.	Työntekijät huomioivat uudet sivuille tulevat nuoret viesteissään.	Nuorisopalvelut tarjoavat ohjelmaa varten puitteet, tarvikkeet ja olosuhteet. Tarpeet kirjataan toteuttamista varten.

Front Office	Nuori	Nuori saapuu tapahtumaa edeltävinä päivinä rakentamaan ja järjestämään tapahtumapaikkaa.	Nuori saapuu tapahtumaan.	Nuori järjestää oman ohjelman yhdessä muiden nuorten kanssa.	Nuori osallistuu muiden tahojen järjestämiin ohjelmasisältöihin.
	Vuorovaikutus				
	Toteuttajat	↓	Nuori saa infopisteen ja työntekijöiden kautta tietoa vastuistaan ja tehtävistään tapahtuman aikana.	↓	Ohjelmasta vastaavat tahot huolehtivat että se toteutuu suunnitellusti.
	Järjestelmät		Infopisteeseen on koottu tieto kuka nuori on mukana missäkin vastuutehtävässä.	Sosiaalinen media ja verkkokoulottuvuus on huomioitu.	Sosiaalinen media ja verkkokoulottuvuus on huomioitu.
Asiakkaalle näkyvän raja					
Back Office	Palvelutuotanto	Nuorisopalveluiden työntekijät koordinoivat, ohjeistavat ja jakavat tehtäviä.	Vastuut ja erilaiset tehtävät ovat kirjattu ylös yhdessä nuorten kanssa, tiedot toimitettu infopisteeseen.	Tarvittavat puitteet ja olosuhteet sekä tilojen riittävyys on huolehdittu valmiiksi.	Tarvittavat puitteet ja olosuhteet sekä tilojen riittävyys on huolehdittu valmiiksi.

Front Office	Nuori	Nuori vastaa tapahtuman arviointiin sähköisesti tai paperilomakkeella.	Nuori auttaa tapahtuman purkamisessa.	Nuori osallistuu sosiaalisessa mediassa tapahtuman ”fiilistelyyn”
	Vuorovaikutus			
	Toteuttajat	Infopisteelle on toimitettu palautelaatikko ja -lomakkeet, työntekijät tiedottavat sen olemassaolosta.	↓	Työntekijät ovat mukana ylläpitämässä keskustelua ja tarvittaessa kommentoimassa
	Järjestelmät	Sähköinen palautejärjestelmä toimii osana verkkoulottuvuutta.		Sosiaalisen median välineet toimivat
Asiakkaalle näkyvän raja				
Back Office	Palvelutuotanto	Palautelomake ja sähköinen järjestelmä on luotu, palautelomakkeet toimitettu infopisteelle.	Työntekijät toimivat ”työnjohtajina” ja jakavat tehtäviä infopisteen kautta. Tehtävät on etukäteen suunniteltu.	Kommenteista kerätään ideoita ja palautetta seuraavan HypeConin toteuttamista varten.

© Mika Joensuu

Kuva 30. HypeCon-toiminnan palvelumalli järjestävien nuorten kannalta.

7 IMPULSSI-TOIMINTAMALLI

Impulssi-toimintamalli on väline nuorten osallistamiseksi nuorisotyön palveluiden suunnitteluun ja niiden toteuttamiseen. Toimintamalli pohjautuu joukkoistamiseen, jota käytetään keskeisten nuorisotyön tavoitteiden, nuorten yksilöllisen kasvun ja oppimisen sekä sosiaalisen vahvistamisen, saavuttamiseksi. Kun nuorille annetaan mahdollisuus olla suunnittelemassa toimintaa alusta pitäen yhdessä muiden samanhenkisten nuorten kanssa, saadaan vaikutettua sekä osallistumisen sosiaalisiin syihin (sosiaaliseen vetovoimaan), että aiheiden kiinnostavuuteen (aiheeseen liittyvä resonanssi).

Oleellista toimintamallissa on todellisten vaikutusmahdollisuuksien ja vallan tarjoaminen nuorille itselleen. Nuorisotyön roolina on luoda nuorten toiminnalle mahdollisimman hyvät toimintaedellytykset ja osallistua erilaisin väliintuloin eli

interventioin vain silloin, kun sille on tarvetta. Nämä interventiot voivat tapahtua joko yksilö-, ryhmä- tai toimintotasolla ja ne voivat kohdistua esimerkiksi toiminnan käynnistämiseen tai sen ohjaamiseen toiminnan aikana.

Impulssi on saanut nimensä samannimisestä fysiikan käsitteestä, jossa yhdistyvät voima, voiman suunta sekä sen ajallinen kesto. Nämä liittyvät keskeisesti myös toiminnassa tehtäviin interventioihin. Nuorisotyöntekijöiden väliintulojen on oltava mahdollisimman pieniä, oikeasuuntaisia ja lyhytaikaisia, jotta toiminta on oikeasti nuorten näköistä ja heidän itsensä toteuttamaa.

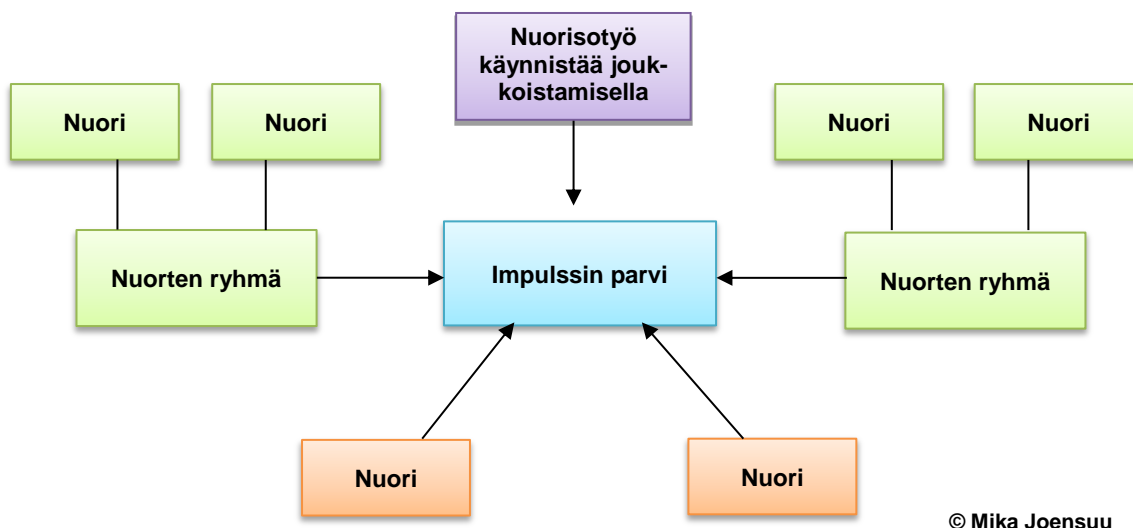
Toiminnassa on tärkeää nähdä, että toiminnan suunnittelu ja valmistelu ovat nuorisotyön kannalta merkittävämpää kuin sen varsinainen lopputulos. Parhaimmillaan kokonaisuuden luomiseksi voidaan nuorten kanssa tehdä yhteisiä asioita ympäri vuoden. Lopputulos voi kuitenkin kulminoitua esimerkiksi vain muutaman tunnin mittaiseksi tapahtumaksi. Jotta jokainen osallistuva nuori saa luoda oman henkilökohtaisen tulkintansa toiminnan merkityksestä, tulee nuorisotyön tarjota riittävän väljä rakenne mahdollistamaan monenlainen toiminta esimerkiksi yhden tapahtuman sisällä.

7.1 Impulssi-toimintamalli ja nuorisotyön rooli

Impulssi-toimintamalli ei ole nuorisotyön eri osa-alueista irrallaan, vaan se on osa sekä kulttuurisen nuorisotyön, verkkonuorisotyön että osallisuustoiminnan jatkumoa. Se on käytännön toimintamalli epämuodollisen osallisuusrakenteen luomisesta, joka liittyy nykyiseen ja todennäköisesti myös tulevaisuudessa lisääntyvään matalan kynnyksen ja *pop up* -tyylisten osallistumisen muotoihin. Se tarjoaa nuorisotyölle välineitä kohdata sellaisia nuorten (ala-)kulttuureita, joilla ei ole olemassa samankaltaisia edunvalvojia tai puolestapuhujia verrattuna vakiintuneempiin kulttuurin ilmentymiin (kuten musiikkiin tai kirjalliseen ilmaisuun).

Nuorisotyö luo toimintaa varten joukkoistamisella verkkoon parven, jonka ympärille suunnittelu ja toiminta rakentuvat (Kuva 31). Toimiakseen, parven tulee olla riittävän aktiivinen ja kooltaan tarpeeksi suuri, jotta se tuottaisi riittävästi ideoita ja saisi niihin myös toteuttajat. Ongelman tässä suhteessa luo ensivaikutelman

onnistuminen, mikä liittyy kaikkiin verkkopalveluihin: jos nuori käy katsomassa toimintaa tai osallistuu siihen sosiaalisessa mediassa, mutta ei koe saavansa haluamaansa tai hänen ideoihinsa ei reagoida, ei hän todennäköisesti enää palaa takaisin.



© Mika Joensuu

Kuva 31. Impulssi-toimintamalli. Nuorisotyö luo joukkoistamisen kautta parven, johon aktivoidaan mukaan paikallisia nuorten ryhmiä ja sitä kautta nuoria (vihreä). Kun parvi toimii aktiivisesti, eikä se ole yhden yksittäisen ryhmän toteuttama, se mahdollistaa myös ryhmien ulkopuolisten nuorten liittymisen mukaan (punainen). Osallistujamäärän laajentuessa saatujen ideoiden määrä kasvaa, parvi toimii aktiivisemmin ja houkuttelee uusia osallistujia. Nuoret mainostavat toimintaa eteenpäin ja kutsuvat aiheesta kiinnostuneita kavereitaan ja tuttaviaan siihen mukaan.

Työntekijöiden tulee etenkin toiminnan alkuvaiheessa tukea aktiivisesti parven muodostumista, jotta sen kautta tapahtuva toiminta koetaan välittömästi kiinnostavaksi ja nuoren kannalta yksilöllisesti huomioivaksi. Toiminnassa on hyvä sen vuoksi hyödyntää jo olemassa olevia paikallisia nuorten ryhmiä. Niiden kautta voidaan saada Impulssiin toimintaa varten tarvittava alkuidea, jolloin toiminta kiinnostaa jo valmiiksi tiettyä ryhmää. Ryhmän kautta siihen saadaan myös useampi osallistuja, jolloin myös parvea pystytään aktivoimaan alusta alkaen.

Jotta toiminta ei olisi pelkästään yhden ryhmän, eli tietyn yhteisön ja sen harrastuksen ympärillä tapahtuvaa, tulee työntekijöiden edesauttaa muiden mahdollisten ryhmien osallistumista mukaan. Toimintaan kannattaa hakea sellaisia alakulttuureita, jotka ovat ideologisesti lähellä toisiaan tai joista löytyy teemallisia yhtymäkohtia: esimerkiksi roolipelaajilla, miniatyyripelaajilla ja fantasia- tai scifi-harrastajilla löytyy yhteisiä kiinnostuksen kohteita, samoin graffiti-, hip-hop- ja skeittiharrastajilla. Yhtymäkohtia kannattaa etsiä luovasti. Esimerkiksi käsityö-

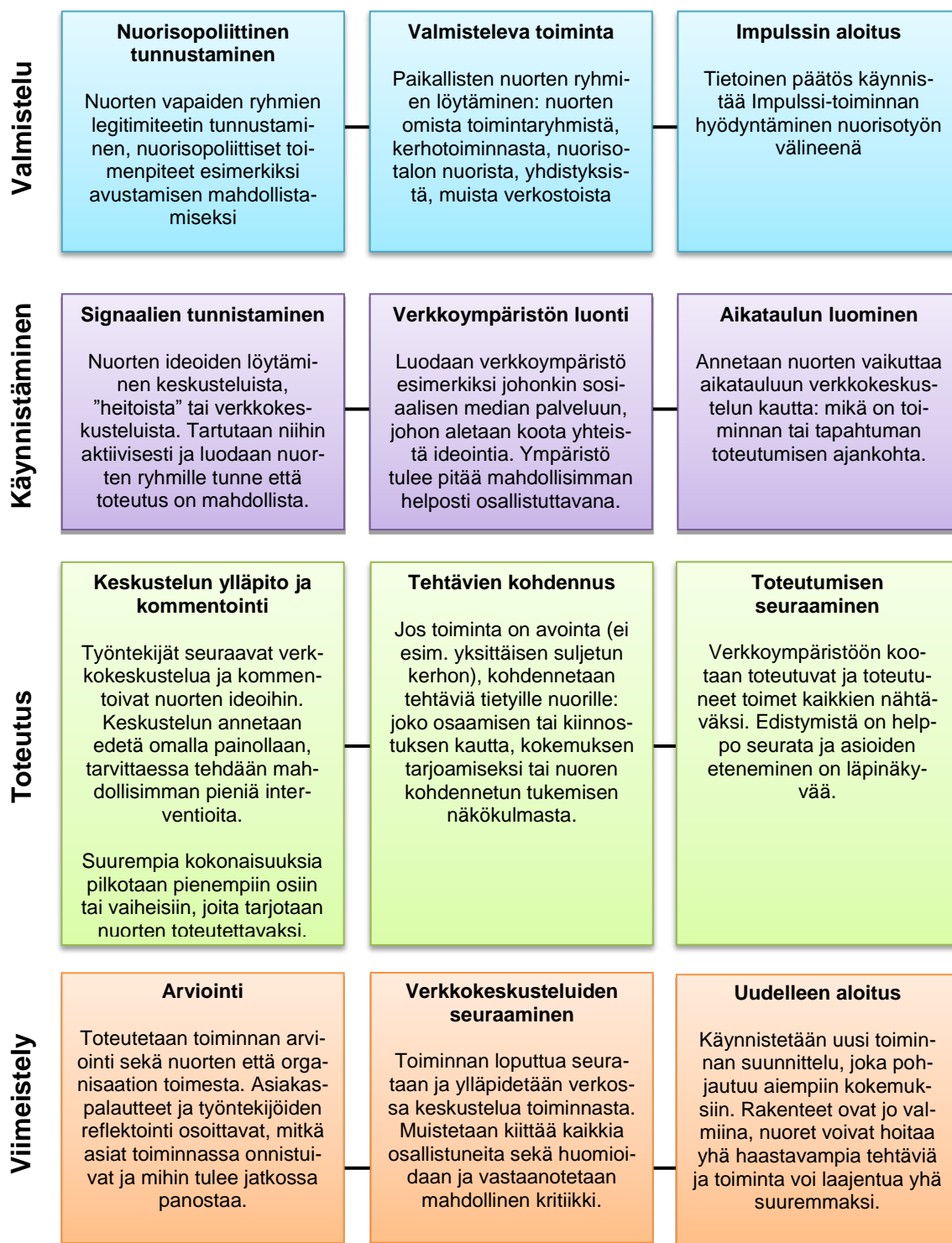
harrastajilla, live-roolipelaajilla ja cosplay-harrastajilla jaettu kiinnostus voi olla erilaisten pukujen ja vaatteiden tekeminen. Nuorisotyön tehtävänä on selvittää paikallisesti aktiivisia nuorten ryhmiä ja käyttää niitä apuna toiminnassa.

Yhteisöllisyys voidaan nähdä Impulssin kannalta haasteellisena asiana. Osa nuorista voi haluta toiminnasta yhteisöllisiä kokemuksia, toiset taas eivät; heillä saattaa olla jo valmiiksi heitä tukevia yhteisöjä, eivätkä he koe tarvetta uusille ryhmille. Nuorta ei siten pidä väkisin ajaa yhteisön osaksi, jos nuori ei sitä halua. Kuitenkin, aktivoimalla mukaan valmiita ryhmiä, joihin on mahdollista liittyä mukaan, tuetaan nuorten yhteisöllisyyttä näiden ryhmien kautta. Kokonaisuuden ja monimuotoisuuden edistämiseksi ei nuorisotyön ole tarkoituksenmukaista luoda koko parvesta yhteisöllistä. Yhteisöllisyys voi antaa jäsenilleen paljon, mutta se voi myös sulkea osan osallistujista ja ideoista ulkopuolelle.

7.2 Impulssin rakenne

Impulssin hyödyntäminen alkaa ennakoivilla toimenpiteillä, jotka mahdollistavat toiminnan käynnistämisen. Toimintamallissa on oleellista myös sellaiset nuorten ryhmät, jotka eivät ole järjestäytyneet rekisteröidyiksi yhdistyksiksi. Näiden ryhmien tunnustamisen voidaan katsoa olevan osa nuorisotyöhön kuuluvaa nuorisopolitiikkaa. Nuorten oman toiminnan tukemiseksi tulee mahdollistaa ryhmien luokitteleminen avustuskelpoisiksi nuorisotyön paikalliseen avustussääntöön. Tällä tavoin toteutetaan nuorisotyön resursointi- ja allokointifunktiota.

Hyödyntääkseen paikallisia nuorten ryhmiä toiminnan järjestämisessä, tulee kunnallisen nuorisotyön olla tietoinen niiden olemassaolosta. Osa ryhmistä saattaa toimia osana paikallista yhdistystoimintaa, osa nuorten omina toimintaryhminä, jotkin nuorisotyön kerhotoiminnassa tai nuorisotalon ryhminä. Nuorisotyöntekijöiden tulisi selvittää sekä verkostojensa kautta että hyödyntämällä paikallistuntemustaan paikallisesti aktiivisesti toimivia nuorten ryhmiä tai alakulttuureita. Joukkoistaminen ei tapahdu sattumalta, vaan sen hyödyntäminen vaatii aina toimintaa käynnistävältä organisaatiolta toimenpiteitä. Tällaiseksi toimenpiteeksi riittää tietoinen päätös tukea nuorten erilaisia toiminnallisia ideoita. Varsinkin toteutus voi tapahtua näiden valmistelevien toimenpiteiden jälkeen.



Kuva 32. Impulssin vaiheet.

© Mika Joensuu

7.3 Vastaaminen ajan vaatimukseen ja mahdollisuuksiin

Verkko ja sosiaalinen media tarjoavat paljon erilaisia mahdollisuuksia sekä vaatimuksia palvelutuotannolle. Palveluiden tulee olla sisällöiltään kiinnostavia ja houkuttelevia, mutta myös asiakkaita osallistavia. Palveluiden toteutukselle ai-

heutuu haasteita myös aikakäsitysten muuttumisesta, kun palveluiden pitäisi olla saatavilla mihin kellonaikaan tahansa.

Suunnittelemalla nuorten kanssa yhteisesti asioita verkossa pystytään näihin haasteisiin vastaamaan. Nuori pystyy itse valitsemaan, koska käy lukemassa viestit käytössä olevien sosiaalisen median palveluiden kautta sekä milloin itse lähettää omat ideansa muiden luettavaksi. Ideoihin voi saada kommentit lähes reaaliaikaisesti, mihin vaikuttaa muiden käyttäjien paikallaolo. Ne käyttäjät, jotka eivät paikalla ole, voivat käydä lukemassa viestit jälkikäteen.

Moniaikaisuutta ja tavoitettavuutta pitäisi parantaa myös palveluiden toteuttamisen, ei pelkästään niiden suunnittelun aikana. Toteutusvaiheessa voidaan käyttää esimerkiksi verkon suoratoistolähetyksiä (live stream) tarjoamaan mahdollisuus osallistua myös niille nuorille, jotka eivät ole paikan päällä. Näihin voidaan yhdistää kommentointimahdollisuuksia, joihin tapahtumassa paikan päällä olevat nuoret pystyvät verkon kautta (puhelimillaan) lähettämään tunnelmia, ajatuksia ja ideoita tapahtuman aikana. Tapahtumassa näitä seuraamalla pystyvät nuoret käytännössä osallistumaan useampaan sisältöön samanaikaisesti.

Teknologia kehittyy valtavalla nopeudella ja nuoret osaavat hyödyntää sen mahdollisuuksia – monessa tilanteessa paremmin kuin nuorisolan työntekijät. Impulssiin ei sen vuoksi ole sisällytetty mitään yksittäisiä sosiaalisen median välineitä tai palveluita. Tarkoitus toimintamallissa on, että se on sovellettavissa osaksi erilaisia verkon mahdollisuuksia niiden kehittyessä.

7.4 Toimintamallin monistettavuus ja sen toteuttaminen

Toimintamallin käyttöönotto vaatii sitä hyödyntäviltä työntekijöiltä uskoa ja luottamusta nuorten kykyyn luoda itselleen ja toisilleen merkittäviä sisältöjä ja toimintaa. Toiminnassa tulee olla valmis tukemaan prosessin käynnistymistä ja ylläpitämistä, mutta samanaikaisesti myös jättäytymään itse taka-alalle tilanteissa, joissa nuoret pystyvät hoitamaan asiat itsenäisesti. Parvien parissa työskentelemisessä on olemassa riski, että nuorten luomia toimivia asioita aletaan muuttaa aikuisten näkemysten mukaisiksi.

Toiminta tapahtuu pääasiassa verkossa, mutta työntekijöiden ei ole tarve olla teknisesti taitavia. Sivujen tai viestiketjujen ylläpito onnistuu nuorilta todennäköisesti työntekijöitä paremmin, jolloin työntekijöiden ensisijaisena roolina on seurata keskusteluiden kulkua ja sisältöä teknisten ratkaisujen teon sijaan.

8 LOPUKSI

Opinnäytetyöni on ollut itselleni monella tasolla oppimiskokemus. Uudenlainen palvelutuotanto, tulevaisuuden mahdollisuudet, joukkoistaminen ja parvet, kaikki ovat tulleet enemmän kuin tutuiksi työn tekemisen kautta. Olen pyrkinyt kirjoittamaan työssäni esille sekä näkemyksiäni, ajatuksiani että niihin pohjautuneita ratkaisujani. Toivottavasti siten, että kirjoittamani asiat selventyisivät lukijalle ja jotta työstäni olisi oikeasti hyötyä ammattialani kehittymiselle.

Pelkkä yksittäinen opinnäytetyö ei kuitenkaan pysty muuttamaan vakiintuneita käytänteitä. Tarvitaan käytännön työtä, kyseenalaistamista ja myös suurempia joukkoja käsittelemään asiaa. Toiveenani on, että esittelemiäni asioita huomioitaisiin myös nuorisotyöhön liittyvissä koulutuksissa tai nuorisoalan opinnoissa. Nyt aihe on ajankohtainen ja siihen tulisi myös tarttua mahdollisimman nopeasti. Nuorten parissa on tarve olemassa, mutta löytyykö meiltä tekijöitä?

Puolestaan opinnäytetyöni alkuvaiheessa nostin esille aiheeseeni liittyviä tutkimuskysymyksiä, joihin pyrin työni avulla vastaamaan. Nämä tutkimuskysymykset olivat, että miten joukkoistaminen soveltuu nuorisotyön toteuttamiseksi, miten verkon parvia voidaan hyödyntää nuorisotyön välineenä sekä kehittykö parvista ylläpidettyinä ajan kuluessa yhteisöjä ja mitä se tarkoittaa toiminnalle?

Kehittämistyöni lopputuloksena voin todeta, että joukkoistaminen soveltuu hyvin nuorisotyön välineeksi. HypeCon-toiminta sekä Impulssi-toimintamalli osoittavat, että joukkoistaminen tarjoaa nuorisotyölle uudenlaisen tavan toteuttaa sille asetettuja tehtäviä nuorten tukemiseksi. Sen käyttö on periaatteessa yksinkertaista, mutta toisaalta se ravistelee totuttuja käytänteitä ja valtarakenteita. Uu-

denlaisena toimintatapana sen käyttö vaatii kokeilemista ja opettelemista, mikä puolestaan vaatii aikaa.

Merkittävänä lopputuloksena työssäni on joukkoistamisesta seurannut nuorisotyön yhteisökeskeisyyden kyseenalaistaminen, mikä ilmenee parvien tarjoamien mahdollisuuksien käsittelynä. Kun alun perin pohdin joukkoistamisen ja parvien suhdetta, ajattelin että joukkoistaminen on väline, jonka käyttö kohdistetaan parveen. Kehittämistyöni aikana kuitenkin selvisi, että joukkoistaminen on itse asiassa väline parvien luomiseen. Yhteisöllisyys on yhä nuorten ja kaikkien ihmisten elämässä tärkeää, mutta nuorisotyössä ei pidä sulkea silmiään myös muilta sosiaalisuuden ilmentymiltä. Parvia on olemassa ja nuorisotyössä niiden hyödyntäminen ja jopa luominen on perusteltua nuorten kasvun tukemisessa.

Puolestaan kehittämistyöni aikana kävi ilmi, että parvi voi todella kehittyä yhteisöksi ajan kuluessa. Kolmatta HypeCon-tapahtumaa suunniteltaessa tätä kirjoittaessani keväällä 2014, on nuorten ryhmä jo selvästi kehittynyt parvesta yhteisöksi. Seurauksena siitä on, että yhteisön jäsenet saavat todennäköisesti siihen kuulumisesta syvempiä henkilökohtaisia kokemuksia ja jopa uusia ystäviä. Kääntöpuolena on kuitenkin, että tiiviiseen yhteisöön on vaikeampi ulkopuolisten tulla mukaan ja osallistua, jolloin myös toiminta alkaa helpommin toisintaa itseään uusien ideoiden kustannuksella.

Itsestäni tuntuu, että olemme nuorisotyön perimmäisten kysymysten äärellä. Pitäisikö nuorisotyön tukea yhteisön syntymistä, vai aktiivisesti toimia sen syntymistä vastaan, jolloin myös mahdollistuisi kaikkien helpompi osallistuminen mukaan? Nuorisotyössä on aina kyse nuorten kasvamisesta ja työntekijöiden tulee voida heistä luopua – ja samalla tavoin, luopua myös luomistaan parvista. Jos nuorten uusi yhteisö pystyy toimimaan ja toteuttamaan yhteisiä asioita täysin ilman nuorisotyötä, tulisiko nuorisotyöntekijöiden käyttää tästä vapautuvat resurssit uusien parvien käynnistämiseen?

Parvien, jotka joko loppuvat, jatkuvat tai muuttuvat lopulta uusiksi yhteisöiksi.

LÄHTEET

- Aaltola, Juhani 2010. Filosofia, tiede, ymmärtäminen. Teoksessa Aaltola, Juhani & Valli, Raine (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Jyväskylä: PS-kustannus, 12–27.
- Aitamurto, Tanja 2012. Joukkoistaminen demokratiassa: Poliittisen päätöksenteon uusi aika. Tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 1/2012.
<http://web.eduskunta.fi/dman/Document.phx?documentId=op03013134458671&cmd=download>. Viitattu 24.10.2013.
- Anttila, Pirkko 2007. Realistinen evaluaatio ja tuloksellinen kehittämistyö. Haminna: AKATIIMI Oy.
- Bertelsmann Stiftung (ed.) 2007. Civic Engagement as an Educational Goal. Carl Bertelsmann Prize 2007. Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung.
- Brabham, Daren C. 2013. Crowdsourcing. The MIT Press Essential Knowledge Series. Massachusetts Institute of Technology. Cambridge: The MIT Press.
- Castells, Manuel 1996. The Rise of the Network Society (2nd edition). The Information Age – Economy, Society and Culture, 1. Oxford: Blackwell Publishers.
- Cederlöf, Petri 2007. Nuorisotoimet rakennemuutoksen kynnyksellä. Selvitys kunnallisen nuorisotyön asemasta ja haasteista kunta- ja palvelurakenteen uudistuksessa, sekä Humanistisen ammattikorkeakoulun tutkimus- ja kehitystyöstä. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu.
- Engeström, Yrjö 1987. Perustietoa opetuksesta. Helsinki: Valtiovarainministeriö.
- Grönroos, Christian 2009. Palvelujen johtaminen ja markkinointi. Helsinki: WSOYpro.
- Habermas, Jürgen 1976. Tieto ja intressi. Teoksessa Tuomela, Raimo & Patoluoto, Ilkka (toim.). Yhteiskuntatieteiden filosofiset perusteet: Osa I. Helsinki: Gaudeamus, 118–141.
- Harju, Pekka K.J. 1999. Kvalitatiivinen kyvykkyys. Massaräätälöinnin periaatteet ja menetelmät. Helsinki: Tietosanoma Oy.
- Heikkinen, Hannu & Rovio, Esa & Kiilakoski, Tomi 2008. Toimintatutkimus prosessina. Teoksessa Heikkinen, Hannu & Rovio, Esa & Syrjälä, Leena (toim.) Toiminnasta tietoon. Toimintatutkimuksen menetelmät ja lähestymistavat. Helsinki: Kansanvalistusseura, 78–93.
- Heikkinen, Hannu 2010. Toimintatutkimus – toiminnan ja ajattelun taitoa. Teoksessa Aaltola, Juhani & Valli, Raine (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin I. Jyväskylä: PS-kustannus, 214–229.
- Hoikkala, Tommi & Sell, Anna 2007. Johdanto: Nuorisotyötä on tehtävä! Teoksessa Hoikkala, Tommi & Sell, Anna (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä. Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 7–17.
- Honkasalo, Veronika & Kiilakoski, Tomi & Kivijärvi, Antti 2011. Tutkijat ja nuorisotyö liikkeellä. Tarkastelussa kaupunkimaisen nuorisotyön kehittämishankkeet. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.

- Horelli, Liisa & Haikkola, Lotta & Sotkasiira, Tiina 2007. Osallistuminen nuorisotyön lähestymistapana. Teoksessa Hoikkala, Tommi & Sell, Anna (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä. Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 217–242.
- Humanistinen ammattikorkeakoulu 2013. Opetussuunnitelma 2012–2014. Järjestö- ja nuorisotyön koulutusohjelma, yhteisöpedagogi (ylempi AMK). <http://www.humak.fi/sites/default/files/liitteet/ops-yamk-janu-2012-2014.pdf>. Viitattu 17.3.2014.
- Huttunen, Tero & Merikivi, Jani 2011. Nuorten kohtaaminen verkossa. Teoksessa Merikivi, Jani & Timonen, Päivi & Tuuttila, Leena (toim.) Sähköä ilmassa. Näkökulmia verkkoperustaiseen nuorisotyöhön. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 42–54.
- Huttunen, Tero 2014. Mitä on verkkonuorisotyö? Viikon näkökulma Verkkonuorisotyön valtakunnallisen kehittämiskeskuksen verkkosivuilla. <http://www.verke.org/ajankohtaista/viikon-nakokulma/item/360-mita-on-verkkonuorisotyö>. Viitattu 19.3.2014.
- Hyry, Sylvia 2013. Internetin käyttö kunnallisessa nuorisotyössä. Loppuraportti. Verke, Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus. https://docs.google.com/a/verke.org/file/d/0B7LSQu0Vv3_UTGxqTIBWVVg5Rzg/edit?usp=sharing&pli=1. Viitattu 19.3.2014
- Hyvinkään kaupunki 2010. Lasten ja nuorten hyvinvointisuunnitelma v. 2010–2013. http://www.hyvinkaa.fi/Tiedostot/Opetus/Opetuksen%20tietopankki/Lasten_ja_nuorten_hyvinvointisuunnitelma.pdf?epslanguage=fi. Viitattu 17.3.2014
- Joensuu, Mika 2007. Nuorten internet-yhteisöt ja niiden merkitys nuorisotyön kannalta. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu – HUMAK.
- Joensuu, Mika 2013. Miten ihmeessä tähän on tuntu? – Eli katse taaksepäin Hyvinkään verkkoperustaisessa nuorisotyössä. Viikon näkökulma Verkkonuorisotyön valtakunnallisen kehittämiskeskuksen verkkosivuilla. <http://www.verke.org/ajankohtaista/viikon-nakokulma/item/309-miten-ihmeessa-tahan-on-tultu-eli-katse-taaksepain-hyvinkaan-verkkoperustaisessa-nuorisotyossa>. Viitattu 19.3.2014.
- Kamppinen, Matti & Kuusi, Osmo & Söderlund, Sari (toim.) 2002. Tulevaisuustutkimus. Perusteet ja sovellukset. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Kenni, Mikko & Asikainen, Jarmo 2011. Kohti uuden sukupolven organisaatioita. Esimerkkejä kuntien prosessimaisesta toiminnasta. Helsinki: Suomen Kuntaliitto.
- Kiilakoski, Tomi & Taiponen, Janne 2011. Osallisuus ja osallistuminen verkkoperustaisessa nuorisotyössä. Teoksessa Merikivi, Jani & Timonen, Päivi & Tuuttila, Leena (toim.) 2011. Sähköä ilmassa. Näkökulmia verkkoperustaiseen nuorisotyöhön. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 75–89.
- Kiviniemi, Kari 2010. Laadullinen tutkimus prosessina. Teoksessa Aaltola, Juhani & Valli, Raine (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Jyväskylä: PS-kustannus, 70–85.

- Kuikka, Suvi 2011. Verkossa tehtävä työ – suojelua, hyödyntämistä vai osallisuutta. Teoksessa Merikivi, Jani & Timonen, Päivi & Tuuttila, Leena (toim.) Sähköä ilmassa. Näkökulmia verkkoperustaiseen nuorisotyöhön. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 36–39.
- Laine, Sofia & Gretschel, Anu & Siivonen, Katriina & Hirsjärvi, Irma & Myllyniemi, Sami 2011. Toiminnan motiivit. Teoksessa Määttä, Mirja & Tolonen, Tarja (toim.) Annettu, otettu, itse tehty. Nuorten vapaa-aika tänään. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 92–108.
- Laine, Timo 2010. Miten kokemusta voidaan tutkia? Fenomenologinen näkökulma. Teoksessa Aaltola, Juhani & Valli, Raine (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Jyväskylä: PS-kustannus, 28–47.
- Lampinen, Kristiina 2013 (toim.) Kunnallisen nuorisotyön tulevaisuusodotukset 2013. Suomen Nuorisoyhteistyö – Allianssi ry ja Suomen Kuntaliitto. <http://www.alli.fi/binary/file/-/id/665/fid/2560>. Viitattu 19.3.2014.
- Lehti, Matti & Rouvinen, Petri & Ylä-Anttila Pekka 2012. Suuri hämmennys. Työ ja tuotanto digitaalisessa murroksessa. Helsinki: Taloustieto Oy
- Lehtonen, Heikki 1990. Yhteisö. Tampere: Vastapaino.
- Lönnqvist, Antti & Jääskeläinen, Aki & Kujansivu, Paula & Käpylä, Jonna & Laihonon, Harri & Sillanpää, Virpi & Vuolle, Maiju 2010. Palvelutuotannon mitaaminen johtamisen välineenä. Helsinki: Tietosanoma Oy.
- Mannermaa, Mika 2008. Jokuveli. Elämä ja vaikuttaminen ubiikkiyhteiskunnassa. Helsinki: WSOYpro.
- Merikivi, Jani & Timonen, Päivi & Tuuttila, Leena (toim.) Sähköä ilmassa. Näkökulmia verkkoperustaiseen nuorisotyöhön. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.
- Nieminen, Juha 2007. Vastavoiman hahmo – Nuorisotyön yleiset tehtävät, oppimisympäristöt ja eetos. Teoksessa Hoikkala, Tommi & Sell, Anna (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä. Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 21–43.
- Nieminen-Sundell, Riitta (toim.) 2008. Internet ja vuorovaikutuksen uudet muodot. Kansallinen ennakointiverkosto. <http://www.foresight.fi/wp-content/uploads/2009/08/Internet%20ja%20vuorovaikutuksen%20uudet%20muodot.pdf>. Viitattu 13.3.2014.
- Nuorisolaki 2006. <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2006/20060072>. Viitattu 30.1.2014.
- Ojasalo, Katri & Moilanen, Teemu & Ritalahti, Jarmo 2009. Kehittämistyön menetelmät. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: WSOYpro.
- Pylkkä, Outi 2013a. Oppimiskäsitykset: Konstruktivistinen oppiminen. <http://oppimateriaalit.jamk.fi/oppimiskasitykset/oppimiskasitykset/konstruktivistinen-oppiminen>. Viitattu 12.3.2014.
- Pylkkä, Outi 2013b. Oppimiskäsitykset: Humanistinen / kokemuksellinen oppiminen. <http://oppimateriaalit.jamk.fi/oppimiskasitykset/oppimiskasitykset/humanistinen-kokemuksellinen-oppiminen>. Viitattu 12.3.2014.
- Raina, Liisa 2012. Uusi yhteisöllisyys. Kasvatusyhteisön rakentamisen ammattitaito. Tampere: Arator Oy.

- Ruohisto, Janne 2011. Crowdsourcing yhteisöllisenä toimintamuotona. <http://intunex.fi/2011/01/11/crowdsourcing-yhteisollisena-toimintamuotona>. Viitattu 13.3.2014.
- Ruotsalainen, Leena 2007. Kulttuurinen nuorisotyö on kamppailulaji. Teoksessa Hoikkala, Tommi & Sell, Anna (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä. Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 168–184.
- Salasuo, Mikko 2007. Atomisoitunut sukupolvi. Pääkaupunkiseudun nuorisokulttuurinen maisema ja nuorisotyön haasteita 2000-luvun alussa. Tutkimuksia 2007:7. Helsinki: Helsingin kaupungin tietokeskus.
- Seppänen-Järvelä, Riitta 2009. Työpaikka – yksilö, yhteisö ja organisaatio kehittämisen ytimessä. Teoksessa Seppänen-Järvelä, Riitta & Vataja, Katri (toim.) Työyhteisö uusille urille. Jyväskylä: PS-kustannus, 31–50.
- Sihvola, Juha 2000. Yksilönä yhteisössä – Näkökulmia paikallisuuteen, globalisaatioon ja hyvään elämään. Helsinki: Kunnallisanalan kehittämissäätiö.
- Sinisalo-Juha, Eeva & Timonen, Päivi 2011. Verkkoperustaisen nuorisotyön määrittelyä ja teoriaa. Teoksessa Merikivi, Jani & Timonen, Päivi & Tuuttila, Leena (toim.) Sähköä ilmassa. Näkökulmia verkkoperustaiseen nuorisotyöhön. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 23–35.
- Surowiecki, James 2007. Joukkojen viisaus. Miksi monet ovat viisaampia kuin harvat? Helsinki: Terra Cognita Oy.
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2012. http://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf. Viitattu 17.3.2014.
- Tuulaniemi, Juha 2011. Palvelumuotoilu. Hämeenlinna: Talentum.
- Viitala, Riitta & Jylhä, Eila 2002. Menestyvä yritys. Liiketoimintaosaamisen perusteet. Helsinki: Edita Oyj.
- Wrede, Georg Henrik 2011. Esipuhe: Nuorisotyö kulkee aina eturintamassa. Teoksessa Merikivi, Jani & Timonen, Päivi & Tuuttila, Leena (toim.) Sähköä ilmassa. Näkökulmia verkkoperustaiseen nuorisotyöhön. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 7–8.

LIITTEET

Liite 1: Kahdeksanlokeroinen SWOT-analyysi



© Mika Joensuu,
mukaillen Anttila 2007

Kahdeksanlokeroinen SWOT-analyysi. Neljän nykytilanteen kuvaukseen perustuvan näkökulman (vihreä) lisäksi menetelmään kuuluu tulevaisuuteen suuntaaviin konkreettisiin toimenpiteisiin perustuva tarkastelu (sininen ja violetti).